

Ce magazine est totalement indépendant de Nintendo asse



- une version intelles

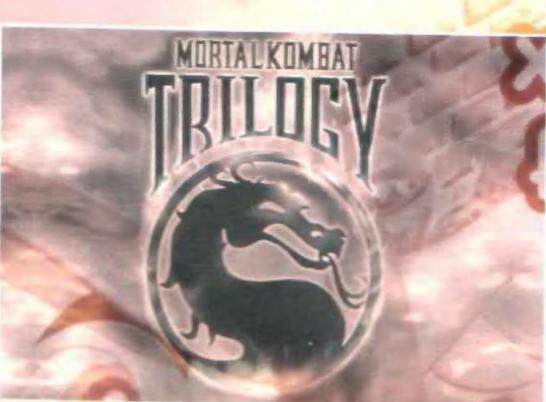
 Nouvelles armes
 nouveaux monstres
 Décors et niveaux ins



MORTAL KOMB TRILOGY

Un fabuleux concentré de la saga

- 32 personnag de la saga mythique
- Tous les boss, coup et mouvements spé



Touşies jeu Nin Color



HEXEN 64

Angoisse, violence et magie en 3D

- Un univers médiéval

CARDEAN

LE POSTER THATO



- Les plus grandes stars de la NBA font leur show



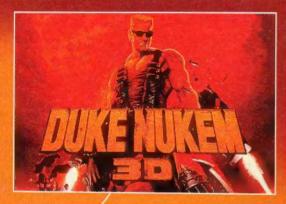
SSN en cours 219 FB 9 FS 210 FL 6.95 SC

L 5301 - 1 - 30,00 F - RD

it des marques déposées. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respective

* 36.15 Player One: 2,23 F/min

sur NINTENDO 64!



DUKE NUKEM 64

Il est de retour et ca va faire mal!

- · Nouveaux Boss, nouvelles armes
- Niveaux inedits
- Option 4 joueurs détonnante





SAN FRANCISCO RUSH

La meilleure des courses d'arcade sur N64

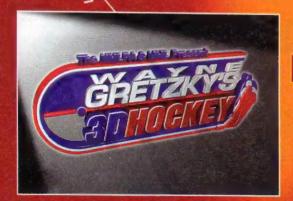
- Une multitude de voitures
- Des circuits ultra-réalistes



WARGODS

Le 1" jeu de combat 3D sur N64

- · Une multitude de coups sanglants
- Maîtrisez les pouvoirs des dieux



WAYNE GRETZKY HOCKEY

Le 1" jeu de hockey sur N64

- Toules les stars du hockey
- Mode arcade ou simulation
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

Elle sera peut-être à vous



est une créature qui vit dans votre Minitel. A vous de le nourrir, de le soigner, de le laver... Serez-vous là quand il aura besoin de vous ?



S6015
Player One
Les meilleurs
atouts pour
gagner



Du 15 septembre au 15 novembre 1997

est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION.

19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex.

Tél: 01 41 10 20 30 Fax: 01 46 04 80 57.

E-Mail: player@imaginet.fr

08 36 68 77 33 - 3615 PLAYER ONE (Jeux. astroces).

Directeur de la publication Alain KAHN.

Directeur des rédactions Pierre VALLS.

Rédacteur en chef Guillaume LASSALLE. Secrétaires de rédaction Florence LE DERF, Christophe VERRON. Rédaction Denis ADLOFF, Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER et Julien VAN DE STEENE.

Merci à Elwood et à Isaac LOHO.

Conception graphique, maquette Lionel FAVERIE, Infographie Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY et Gilles RENOULT.

Illustrations
Emmanuel VEGLIONA

PUBLICITE
Tel.: 01 41 10 20 40.
Fax: 01 46 04 80 61.
Responsable marketing/publicité
Perrine MICHAELIS.
Assistante Marketing
Stéphanie LEGENDRE.
Chef de publicité
Delphine BRONN.
Audiotel - Minitel - Hot-line
Laurence CORBIER, Lionel KAPLAN,
Christophe MOLIGNIER.

FABRICATION
Responsable de la fabrication
Annie TEINTURIER
Assistante de fabrication
Annies SEMPERE

Photogravure numérique Pi-M - Boulogne. Impression DIDIER QUEBECOR - Bondoufle.

Service abonnements
B.I.I. BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.
Tél.: 03 44 69 26 26.

Service des ventes
PROMÉVENTE – Lauric MONFORT
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 08 00 19 84 57, Terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 000 000 F RCS Nanterre B 341 547 024. Président-directeur général Alain KAHN. Responsable financière et comptable Sylvie BRUTINAUD. Comptabilité et administration Christine BERNADET. Secrétariat Valérie COURTOIS.

Distribution MLP. Dépot légal septembre 1997
Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Ce numéro comporte un poster central, non folioté, entre les pages 42 et 43.
Illustration : Emmanuel Vegliona.
Les personnages de Mario sont Chintendo.

NG4 Player est un magazine en ordere indépendant de Winterno



Édito

Salut à tous ! La fine équipe de feu Nintendo/Ultra Player est de retour pour faire ce qu'elle maîtrise sans doute le mieux : un magazine de plans, soluces et codes secrets. Un retour aux sources qui nous met en joie d'autant plus que notre premier gros dossier est consacré à Super Mario 64, le jeu de plate-forme événementiel de cette rentrée. Fini les plans classiques, il a fallu s'adapter à la 3D! Vous trouverez de zolis dessins des mondes ainsi qu'une flopée de photos indispensables à une soluce dite complète. Un travail de titans qui, croyez-moi, ne s'est pas toujours fait dans la bonne humeur. M'enfin, malgré d'incalculables : « impossible à faire dans les temps », « on n'y arrivera jamais », « j'en peux plus, j'veux dormir », « c'est qui Mario ? », nous sommes parvenus à boucler ce mag qui, je l'espère, élucidera tous les mystères de Super Mario 64! Bien sûr, on vous parle aussi de tous les titres, présents et à venir, de la console, histoire que vous sachiez ce que vous réserve la bête. Bon, eh bien, à vous de jouer maintenant! Mais avant de vous quitter, j'aimerais dédier ce premier numéro à celui qui nous a appris à faire ce boulot avec passion: Goombas, Monsieur « bon esprit » (Tu nous manques coquin !).

El Didou, nostalgique



Les Plans de Super Mario 64

Les News

65

Les Astuces

80







Mario, que cela te plaise ou non, nous avons décidé de sortir les plans complets de ton nouveau jeu. Inutile de bouder, pense plutôt à tes fans qui trouveront pour chaque niveau des explications précises, particulièrement détaillées pour les passages délicats. Bref, de quoi les aider à vaincre les nombreuses difficultés qui parsement ton fabuleux jeu de plate-forme. Allez, ne fais pas la tronche, on t'a suffisamment attendu!

Il était une fois... Mario !

5 h du matin dans un poste de commissariat. Nom: Mario. Age: 16 ans. Signes particuliers: très poilu et porte une moustache. S'habille mal. Profession: stagiaire-plombier chez Nintendo. Diplôme : BEP plomberie. Objet de l'arrestation: l'individu tentait de sortir de France. profitant de la pagaille qui régnait lors des Journées mondiales de la Jeunesse. Il a été appréhendé alors qu'il présentait sa nouvelle cartouche.

ne fois de plus, la princesse Peach se fait enlever par le méchant Bowser. Vous me direz : « mais c'est toujours la même chose ma bonne dame! » Le principe du jeu reste le même que



Allez, c'est parti... Bon, elle est où la princesse? Pfff, pas moyen de dormir tranquille!

dans n'importe quel jeu de plateforme classique à la différence près que, là, tout se passe en 3D. Les dalles qui s'écroulent, les passages secrets et les téléporteurs



Hummm... Ou c'est un signe divin ou c'est un passage secret.



Gare à votre chapeau dans le désert!

gambader dans l'herbe et à errer aux alentours du château sans but juste pour admirer l'animation ultra fluide. et vous ébahir devant les nombreuses attitudes que prend Mario lorsqu'il marche, coure, saute, nage, pète (oups! non, ça ne va pas jusque-là tout de même)...

Un univers immense

Une fois le choc passé, vous aurez sans doute envie de voir plus loin. Le jeu propose quinze monde à explorer (sans compter le château). Dans chacun des mondes, il faut retrouver sept étoiles. Ces étoiles vous permettent

d'ouvrir des portes. Certaines portes s'ouvrent dès que vous avez deux étoiles.



Brrr! il fait frisquet dans le coin. Même avec mes gants de Mickey, je me les pèle!



Editeur: Nintendo Genre: plate-forme Nore de joueurs : 1 Accessoire: aucun Sortie: septembre

sont touiours

Bref. les bases

du jeu de plate-

forme n'ont pas

été touchées. Le jeu démarre au pied du château

dix bonnes minutes à

présents...





Dans le monde 10, visitez l'igloo pour ouvrir l'accès au canon.

d'autres lorsaue vous en avez dix et ainsi de suite. On peut donc explorer le jeu un peu comme on a envie et cette liberté d'action est assez unique. Avec Mario 64, Nintendo confirme une fois de plus la maîtrise parfaite du genre. Ludiquement parfait, le jeu est très didactique et vous amène progressivement vers des niveaux de plus en plus ardus. En un mot, ce jeu est ultime. A croire qu'il n'y a que Nintendo pour sublimer les jeux Nintendo.



Céréralités...

Nous vous passons les explications détaillées sur les capacités de Mario (suffisamment fournies dans la notice du jeu) pour vous donner quelques astuces pratiques qui vous serviront tout au long des mondes que vous découvrirez.

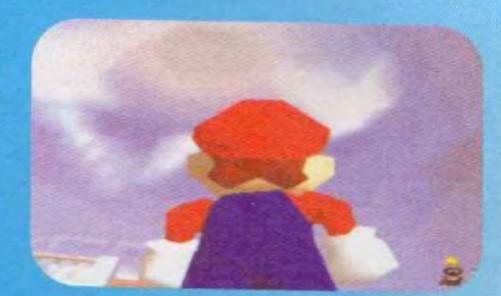
Les blocs

En actionnant les gros boutons rouge, vert et bleu, vous pourrez actionner les blocs de couleur. Voici l'endroit où se trouvent ces blocs.

Blocs rouges

Lorsque vous avez récupéré 10 étoiles, vous remarquerez un rai de lumière qui éclaire le centre de la pièce principale du château. En levant la tête vers la source de lumière, vous pénétrez dans le niveau où se trouve l'interrupteur rouge. Atterrissez à ses côtés et actionnez-le pour activer les blocs rouges contenant les casquettes ailées.



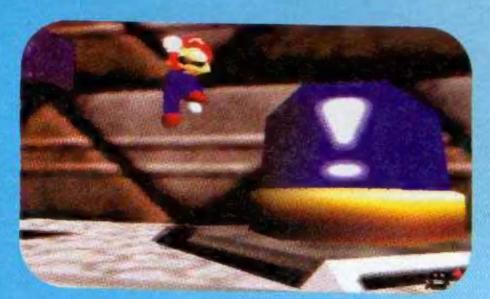




Blocs bleus

Une fois les douves du château vidées (voir encadré Douves dans les plans du château), vous pourrez accéder à un niveau assez périlleux à l'issue duquel se trouve l'interrupteur bleu qui actionnera tous les blocs bleus. Dans ces blocs se trouve la casquette d'invulnérabilité qui dématérialise Mario, lui permettant ainsi de traverser les grillages.





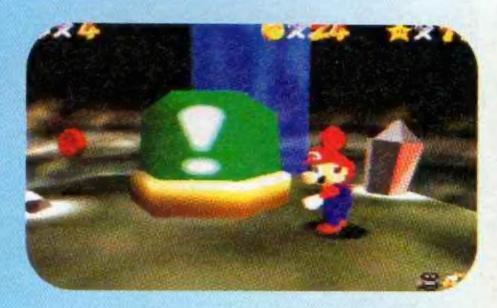


Blocs verts

Quand vous serez dans la partie souterraine du niveau 6, grimpez sur le « dino des eaux » et dirigez-le vers les doubles portes. Plongez dans le trou. L'interrupteur vert n'est plus très loin maintenant. Les blocs verts contiennent la casquette de métal qui transforme Mario en métal et lui permet de marcher dans l'eau.









Mario sous l'eau

Sous l'eau, Mario perd peu à peu de l'énergie. Pour en récupérer, il suffit de refaire surface. De même si un monstre vous a enlevé beaucoup d'énergie, vous pourrez la récupérer en totalité en plongeant dans le point d'eau le plus proche.



La récolte des 100 pièces

Dans chacun des mondes de Mario, il y a une septième étoile à récupérer. Pour la faire apparaître, il faut récupérer au moins 100 pièces. L'étoile apparaît sur la 100° pièce ramassée. Veillez donc à ce que cette dernière soit facilement accessible avant de la prendre. En actionnant les blocs



bleus, vous ferez apparaître des grosses pièces bleues. Chacune d'elles vaut cinq petites pièces jaunes. Foncez dessus car elle disparaissent au bout d'un certain temps.





Mario et sa casquette

Sans sa casquette Mario perd deux fois plus d'énergie lorsqu'il prend un coup. Voici les mondes où a casquette est en danger.

Gare au vautour du niveau 8. Il fond sur vous et vole votre casquette. Pour la récupérer, il faut, à l'aide de la casquette ailée, le frapper en plein vol.







Le gros bonhomme de neige du niveau 10 peut vous faire perdre la casquette en vous soufflant dessus. Elle n'ira pas bien loin... Mais n'oubliez pas de la récupérer.



Le petit singe du niveau 12 prend votre casquette si vous le prenez dans vos bras. Pour la récupérer, il faut à nouveau le reprendre en main. Petit coquin va !







les enlemes

Mario va rencontrer des personnages de toutes sortes à la solde de Bowser. Il existe de nombreuses façons de se débarrasser de vos adversaires. Nous avons choisi celle qui nous semble la plus rapide.

Les classiques

Il s'agit des monstres « traditionnels » de Mario. Toujours les mêmes mais en 3D.

Cactus. Il n'est pas très dange-

reux comme
la plupart
des autres
monstres.
Les coups
de poing
sont les plus
efficaces.





Fantômes.
Si vous les regardez droit dans les yeux, ils deviennent

invisibles. Il faut se retourner, les laisser s'approcher puis faire une pirouette arrière (maintenir Z enfoncé et appuyer sur B). Une fois audessus du fantôme, faites le saut rodéo (bouton Z).

Goombas.
Aucune difficulté. Il faut leur sauter dessus.





Koopa. Cette crain-

tive tortue cherche à vous éviter. Sautez dessus

pour la faire sortir de sa carapace. Ensuite, vous pourrez utiliser cette dernière pour surfer sur l'eau ou sur l'herbe.

Lakitu. Cet ennemi, sur un nuage perché, vous lance des carapaces dardées d'épines.
Pour se débarrasser de ce gêneur, Heurtez-le d'un coup de tête en sautant juste en dessous de lui.



Plante carnivore. Pour faire disparaître cette plante coriace, il faut tomber sur elle de très

haut ou lui lancer une caisse dessus. Pas toujours évident... Alors nous vous conseillons d'essayer de l'éviter quand vous le pouvez.

Taupe. Sautez-lui sur la tête pour la faire disparaître. Le problème des taupes c'est

qu'elle réapparaissent toujours. Aussi, ne traînez pas dans les parages si vous ne voulez pas recevoir les pierres qu'elles jettent.





Masque. Même technique que pour le Lakitu. Placez-vous dessous et sautez (ou sautez-lui dessus si vous êtes assez haut).

Les petits nouveaux

Tout nouveaux, tout beaux!



Araignée. Pas de problème! Sautez-luidessus pour calmer son agressivité.

Bombes. Quand vous vous approchez d'elles, elles sifflent et fument (ce qui vous annonce qu'elles vont exploser dans très peu de temps).



Fuyez alors près d'autres monstres pour que

l'explosion vous soit profitable. Vous pouvez aussi la prendre dans vos bras et la balancer au loin.

Chauves-souris.
Aucune difficulté. Un saut et puis s'en vont!



pour les détruire. Vous bondirez alors très haut dans le ciel, ce qui vous permettra, dans certains cas, d'atteindre des

plates-formes haut placées.

faut tourner autour.
Attendez que l'œil vous
fixe puis commencez
le tour de manège. Au
bout de deux tours, ce



monstre va «tourner de l'œil» et s'évanouir.



Petits moches. Ces espèces de boules noires omées de cornes foncent sur vous pour vous faire tomber, généralement dans la lave.

Quelques petits sauts en frappant devraient suffir pour leur faire subir le sort qu'elles vous réservaient.

Pierres. Restez devant ces grosses pierres. Elles tentent de vous écraser. Évitez-les au dernier moment puis sautez dessus et effectuez une attaque rodéo (saut puis bouton Z) pour les exploser.







Bouboule. Passez derrière lui et attrapez-le (en appuyant sur A). Vous pouvez ensuite le jeter à terre, il ne vous embêtera plus.

BOWSER



Première rencontre

L'affrontement est possible lorsque vous aurez récupéré huit étoiles. C'est Bowser lui-même qui vous expliquera comment en venir à bout. Il faut se placer derrière lui (ce qui est plus facile à dire qu'à faire, surtout au début), lui attraper la queue, le faire tourner assez rapidement pour pouvoir le lancer sur une mine. Une fois suffi-





ra pour le faire disparaître. Il laisse une clé derrière lui. Cette clé permet d'ouvrir la porte cadenassée du sous-sol.

Deuxième rencontre









Ce deuxième affrontement sera sans doute plus chaud. Il est, en effet, beaucoup plus difficile d'atteindre la queue de Bowser. Ce dernier se tourne beaucoup plus rapidement. Principale nouveauté machiavélique : Bowser à l'aide d'un saut, fait pencher le ring.

Voici ses différentes attaques et le moyen de les contrer. Lorsque vous êtes proche de Bowser, ce dernier se dématérialise et réapparaît dans votre dos. Dès qu'il commence à disparaître, prenez la poudre d'escampette.

Bowser se met à cracher du feu lorsque vous vous trouvez à proximité de sa gueule. Les flammes ne sont pas bien difficiles à éviter.

Si vous vous éloignez trop de Bowser, ce dernier aura tendance à vous charger.

Laissez-le venir, puis au dernier moment changez de direction et faites un saut en longueur ou encore un plongeon (course puis bouton A). En freinant, Bowser sera un instant vulnérable, vous pourrez lui attraper la queue plus facilement. Vous connaissez la suite...

Autre tactique : placez-vous près du bord en lui tournant le dos. Au moment où il vous atteint, effectuez un saut périlleux arrière pour atterir dans son dos.



Troisième et dernière rencontre



Procédez comme pour Bowser 2, mais en sautant au-dessus des cercles blancs et en répétant l'opération une fois ; puis allez près du centre du niveau. Une fois tous les morceaux du niveau tombés, allez sur une pointe du niveau et faites comme au début. Cette fois, il vous faudra vraiment viser, mais ce sera votre ultime effort avant la séquence finale!

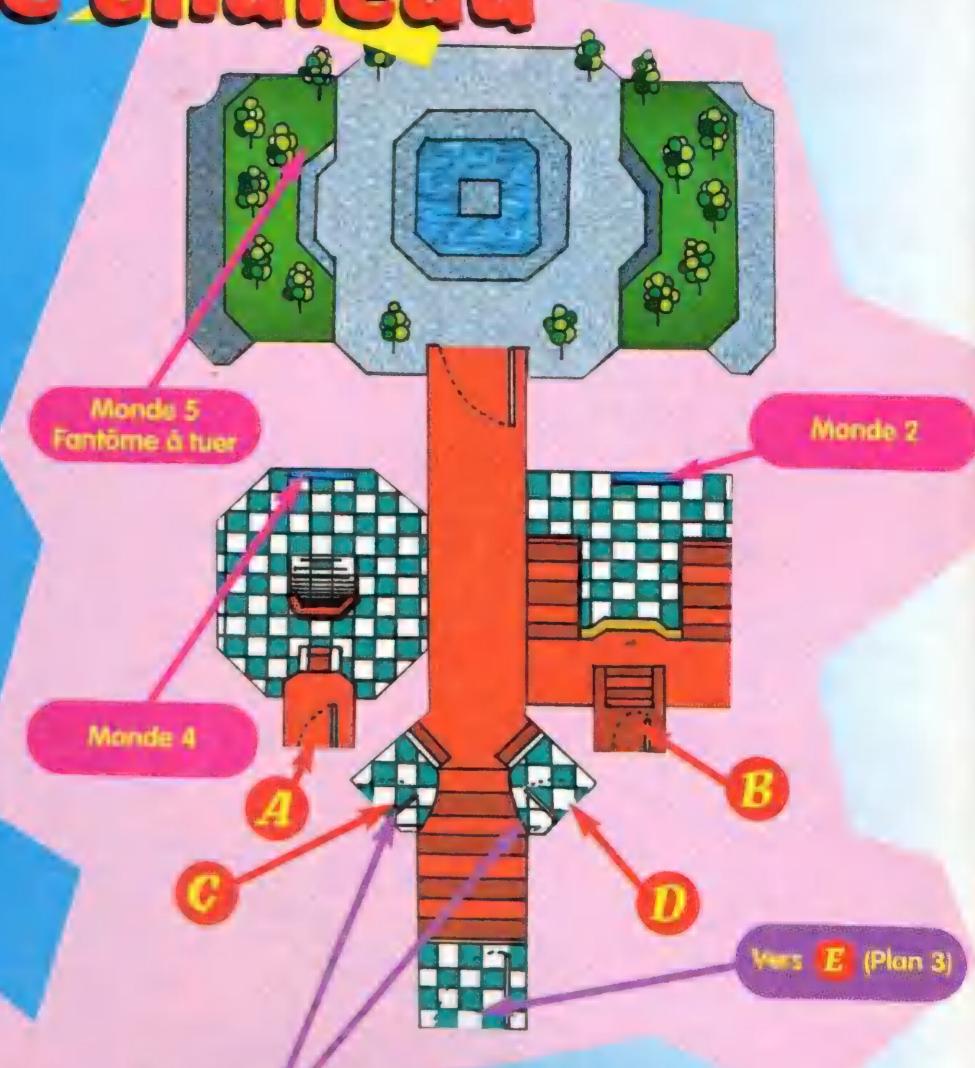






Lechâteau

Avant de vous plonger dans les plans des mondes, voici ceux des différents étages du château. Nous vous avons préparé la liste des quinze étoiles Extra que l'on découvre en explorant ce château. Elles s'obtiennent en dehors des mondes. Bonne recherche et bon courage!



Plan 2 : jardin

Mende 1

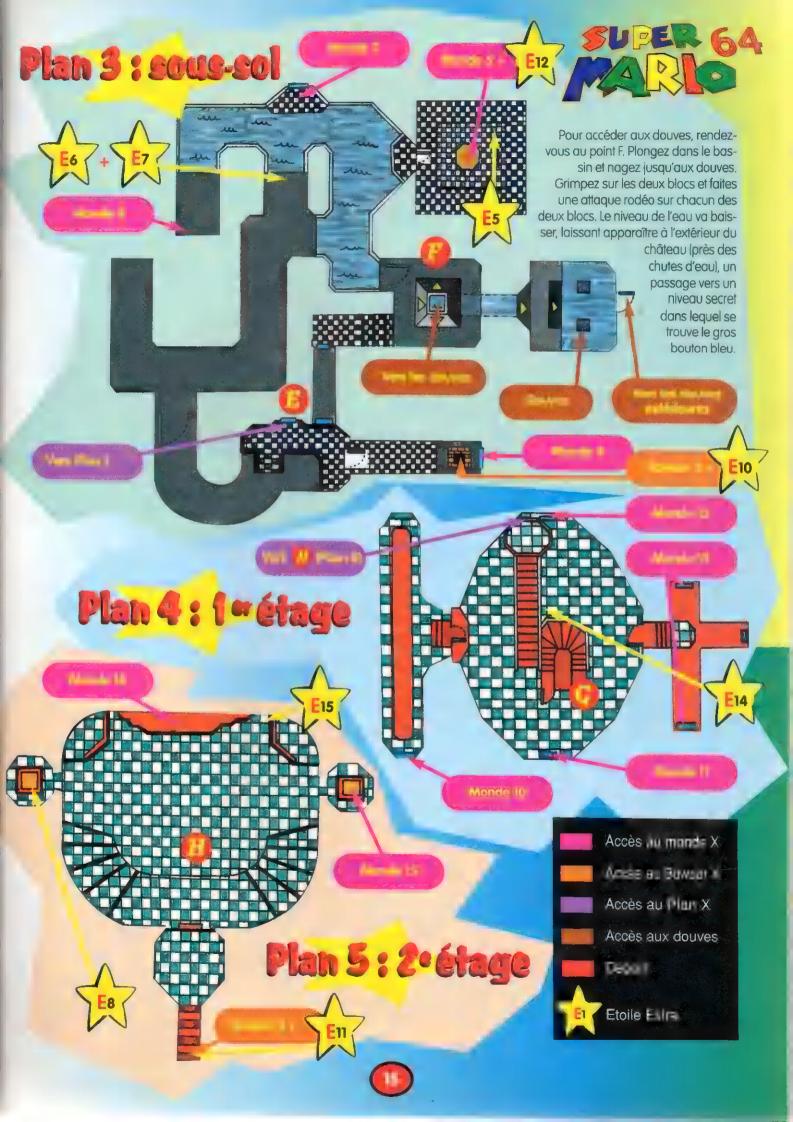
Vers (2) (Plan 2)

Vers (3) (Plan 2)

Vers Fluir 1

Plan I : rez-de-chaussée

Entrée château





Les étoiles Extra

Extra 1

Entrez dans le tableau de droite, puis laissez-vous glisser jusqu'en bas où une étoile est enfermée dans un bloc jaune.

Extra 2

Accédez au trou dans le mur par le passage indiqué sur le plan 2 du château, en effectuant un saut périlleux arrière.



Nagez pour prendre les huit pièces rouges. Il y en a deux dans chaque coin du bassin, plus une en haut et une autre en bas.

Extra 3

Ramassez les huit pièces rouges dans le niveau du bloc rouge. Pour cela, volez autour de la tour centrale dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en passant dans les anneaux de pièces.

Extra 4

Faites à nouveau la course pour l'étoile Extra 1, mais dans un temps inférieur à 21 secondes.

Extra 5

Lorsque vous avez récupéré au moins 20 étoiles, parlez au champignon se trouvant devant l'entrée du monde 6.

Extra 6

Quand vous possédez au moins 20 étoiles, un lapin se présente devant l'entrée du monde 7, au sous-sol. Il faut



l'attraper! Vous comprendrez vite qu'il ne se laisse pas faire, mais il existe une technique, presque, imparable : coincez-le devant l'entrée du monde 8, mettez-vous face à lui, à distance raisonnable, et sautez les bras en avant lavancez, puis bouton B, puis Al.

Extra 7

Lorsque vous avez au moins 50 étoiles, attrapez à nouveau le lapin, comme pour l'étoile Extra 6.

Extra 8



En pénétrant dans la pièce du château où se trouve la pendule, allez à gauche. Il y a un trou dans le mur, un peu en hauteur, à l'opposé de l'entrée du monde



15. Vous y accéderez en effectuant un rebond sur le mur qui se trouve à côté. Dans le niveau bonus qui s'y cache, volez de nuage en nuage pour ramasser les 8 pièces rouges. Utilisez le canon, comme indiqué sur la photo, pour atteindre les pièces les plus hautes et la pièce dissimulée dans le nuage transparent.

Extra 9

Ramassez les huit pièces du premier niveau Bowser. Appuyez sur le bouton sous la première flamme et prenez la pièce qui se trouve à droite. En passant à nouveau sur le bouton, revenez vite au point de départ et marchez sur les blocs apparus. Arrivé à la fin du niveau, n'empruntez pas les deux grosses balançoires, mais longez-les pour trouver sur une pièce rouge.

Extra 10



Récupérez les huit pièces du deuxième niveau Bowser. Dans la cage, emprunter l'ascenseur et sortez-en immédiatement. Il monte laissant un trou où se trouve une pièce rouge.

Extra 11

Ramassez les huit pièces du dernier niveau Bowser. Poussez le premier cube vers l'arrière puis sautez dessus pour atteindre la pièce.

Extra 12

Utilisez la casquette verte pour prendre les huit pièces rouges dans le niveau du bloc vert. (entrée dans le monde 6).

Extra 13

Là encore, il y a les huit pièces rouges à saisir dans le niveau du bloc bleu. Quatre d'entre elles se trouvent sur des plates-formes le long de la première descente, trois en hauteur durant le passage des plates-formes mobiles, et une à l'arrivée.

Extra 14

Lorsque vous avez au moins 30 étoiles, parlez à l'un des deux champignons se trouvant au premier étage (sous l'escalier).

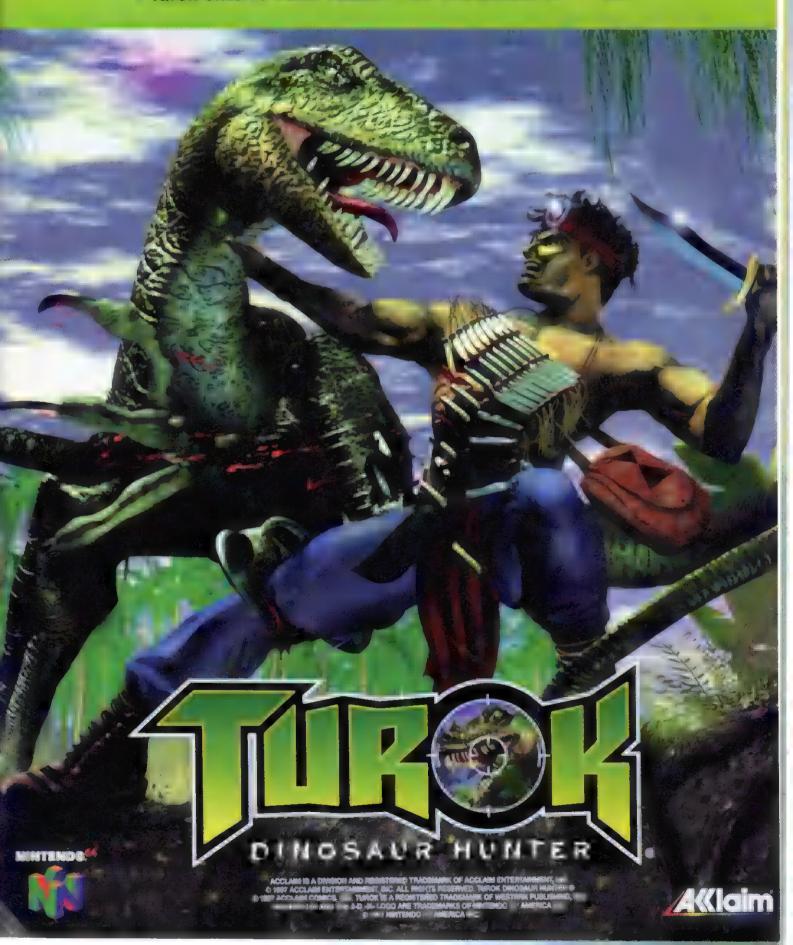
Extra 15

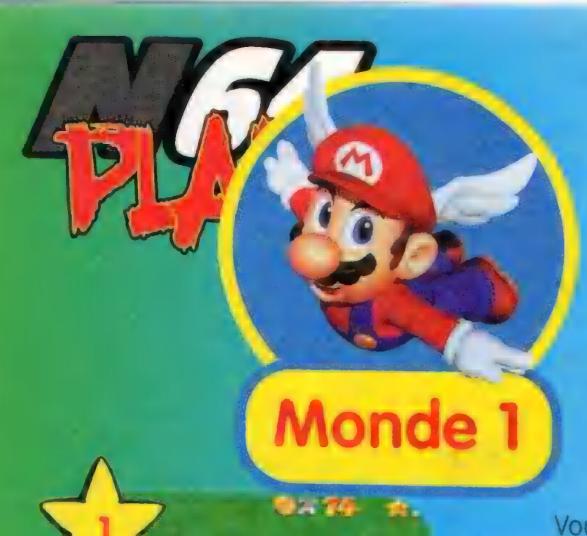
Lorsque vous avez au moins 50 étoiles, parlez au champignon placé devant l'entrée des mondes 14 et 15. Le plus beau jeu existant actuellement sur une console de jeu... » CONSOLES + • 96%

« Un titre indispensable, c'est clair ! » JOYPAD • 96%

« Le plus beau doom-like toutes consoles confondues. » GAMEPLAY • 90%

« Turok enterre Tomb Raider. » CD CONSOLES • *****OR





Battaille de Bob-Omb

Comme vous vous en doutez, ce premier monde, sans grosses difficultés, permet de vous familiariser avec les commandes de Mario. Une bonne mise en bouche.

Vous devez grimper en haut de la montagne.

Quelques petits pièges vous attendent (boules noires qui dévalent la pente et crevasses) mais rien de bien sérieux. Une fois en haut, attrapez le méchant roi par derrière, et jetez-le à terre par trois fois.

Attention, si vous le lancez du haut de la montagne, il faudra recommen-



friche!).



Il s'agit d'une course contre un Koopa, la tortue géante. Il faut se rendre en haut de la montagne sans tricher (c'est-à-dire sans utiliser le téléporteur indiqué sur le plan), et arriver le premier pour récupérer une étoile.

cer (pas de





Utilisez le canon 1 (voir plan) pour atterrir sur ce bloc de rocher suspendu dans l'air. Une fois dessus, explosez le bloc jaune pour découvrir une étoile.











Tableau des légendes en page 20





Pour prendre la sixième étoile, il faut écraser le pilier de bois à l'aide de trois attaques rodéo (saut puis bouton Z). Vous libérerez le gros toutou qui détruira la grille protégeant la sixième étoile.







Détruisez les caisses... toutes les caisses. Puis sautez sur la tortue pour récupérer la carapace. Vous récolterez une pièce bleue. À l'aide de la carapace, foncez sur les Goombas.

Enfin, tournez quatre fois en sens inverse des aiguilles d'une montre autour des quatre piliers de bois.









Légendes



Étoile jaune



Bombe rose



Boîte bleue



Téléporteur



Interrupteur



Boîte verte



Canon



Cœur



Boîte rouge



Start



Bouton bleu



Boîte jaune Etoile, vie, pieces...



Forteresse de Womp



N'est-il pas magnifique c≥ niveau, avec ses couleurs éclatantes, sa charmante petite piscine et son baptême de l'air, offert en prime ? Une partie de plaisir...



CX200

Pour atteindre les plates-formes qui lévitent, faites tomber la planche de bois qui se trouve en haut du niveau (impossible si vous sélectionnez l'étoile 1 à l'entrée du niveau), en la frappant, puis en sautant et en la frappant à nouveau pendant qu'elle vacille. Un saut en longueur peut aussi vous aider à franchir le précipice, mais ce n'est pas très prudent...

Petites généralités





Le téléporteur... pour les joueurs pressés uniquement.



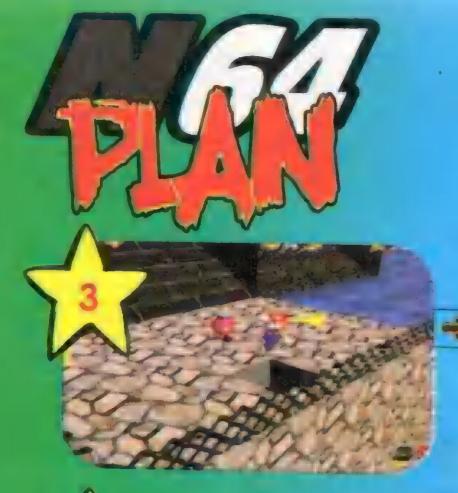
On peut éviter d'emprunter ce passage périlleux où des pierres (sortant du mur) tentent de pousser le joueur dans le vide. Pour cela montez, des le début, vers la piscine à l'aide d'un double saut pour vous agripper au bord, puis courez sur le muret pour progresser vers le haut.



Battez le boss se trouvant tout en haut du niveau. Mettez-vous devant lui, et esquivez-le par le côté dés qu'il s'immobilise. Sautez alors au-dessus de son dos et effectuez une attaque rodéo en enfonçant la gâchette. Répétez l'opération deux autres fois.



Il suffit de gagner une nouvelle fois le toit du niveau, sur lequel une tour est apparue, remplaçant le boss défait lors du gain de la première étoile. Un conseil : en gravissant la tour finale, utilisez les boutons jaunes (changement de vues) pour vous aider lors des sauts.







Utilisez le canon et visez exactement comme vous le montre la photo. Puis, une fois sur la plate-forme, descendez par le trou en son centre pour atteindre l'étoile.



Ramassez les huit pièces rouges











Sautez sur la pierre bleue (cidessus) en effectuant un saut périlleux arrière depuis la marche supérieure, puis ressautez pour atteindre la pièce rouge.

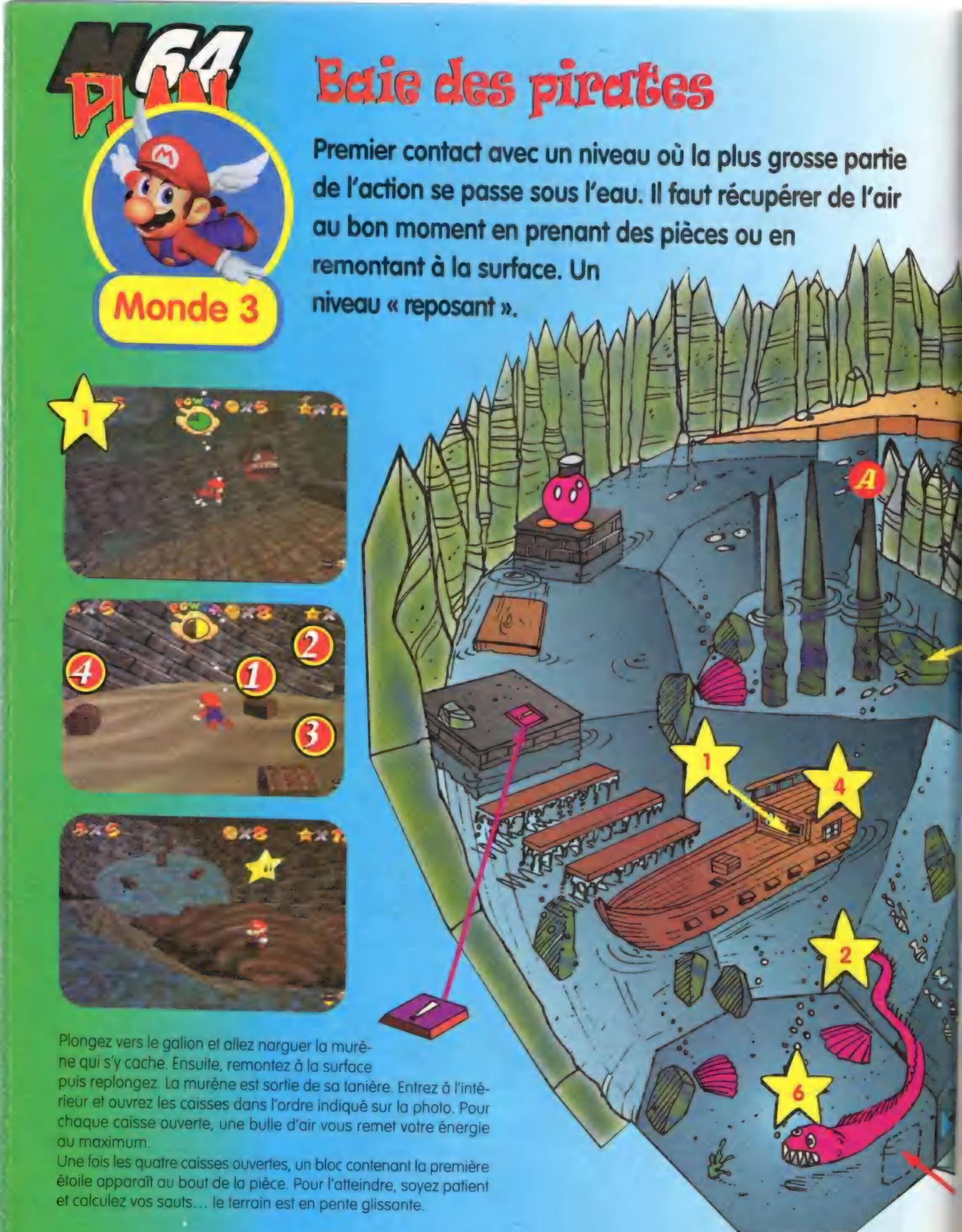


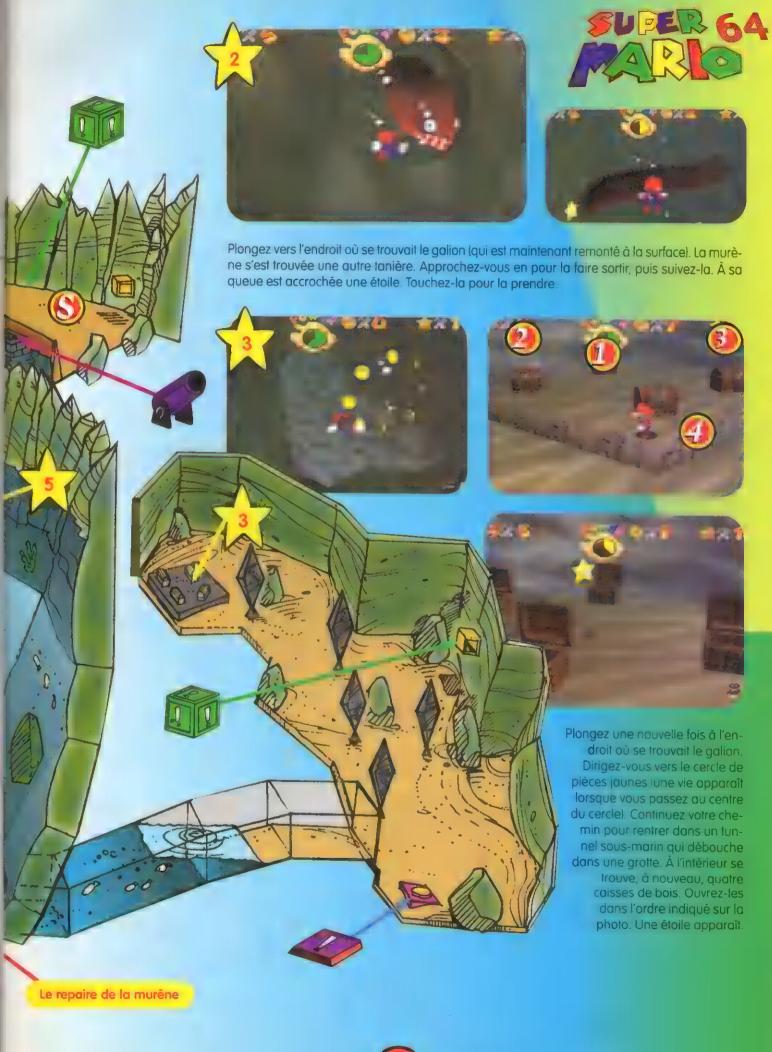
Pour accéder à cette sixième pièce rouge, il vous faut courir, prendre un peu d'élan et sauter, depuis la piscine, tout simplement...













Ramassez les huit pièces rouges

Quatre pièces rouges se trouvent coincées dans les coquillages. Approchez-vous pour que ces derniers s'ouvrent. Trois pièces rouges se trouvent sur le galion. Pour accéder au pont, appuyez sur le gros interrupteur (voir carte) et marchez sur les plates-formes jusqu'à atteindre le galion à portée de saut. Un triple saut suffit pour atteindre la plate-forme où se trouvent deux pièces rouges. C'est aussi sur le galion qu'apparaît l'étoile.





















Après avoir parlé à la petite bombe rouge (voir plan), grimpez dans le canon qui se trouve tout près de la plage de départ (voir plan). Visez le pilier A (voir plan) bien en hauteur afin de l'attraper au vol — cela se fait tout seul si vous visez correctement. En haut du pilier, mettez-vous sur les mains et sautez vers la plate-forme. Atterrissez en saut rodéo pour ne pas vous blesser. Explosez le bloc pour récupérer l'étoile.





Pour prendre cette étoile, il vous faut avoir activer l'interrupteur vert (voir bloc vert chapitre Généralités). Dans la petite grotte, prenez la casquette de métal puis sortez rapidement (utilisez deux sauts en longueur pour être plus rapide). Placez-vous sous l'étoile et sautez pour l'attraper.

Ramassez toutes
les pièces possibles
(sans oublier les
pièces rouges).
Rentrez dans la grotte sous-marine et
activez l'interrupteur
bleu. Récoltez vite
toutes les pièces
bleues qui apparaissent. Au total, vous
devriez ramassez
104 pièces.







Montagne Gla-Gla Mar



Il commence à faire frisquette dans 💷 jeu! Et puis, qu'estce qui ressemble le plus à un lieu enneigé si ce n'est un autre lieu enneigé? Hé oui, il faut faire des efforts d'orientation sur 🗪 coup-là...

Téléporteur et téléphérique



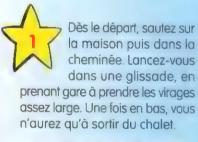


Un téléporteur (voir T1 sur le plan) bien pratique pour revenir au départ après s'être adonné aux joies de la glissade.

Pour atteindre la bombe qui ouvre les canons, prenez le téléphérique depuis le Pingouin du bas et, à mi-parcours. sautez sur la plateforme qui se trouve à droite du téléphé-



rique. Allez sur la plate-forme du téléphérique lorsque celle-ci redescend et après avoir parlé à la bombe.



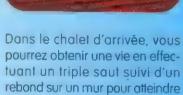


Durant la descente, un mur secret cache trois vies. Il suffit d'aller tout droit en suivant l'alignement des pièces comme indiqué sur la photo.





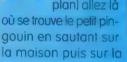
l'étage supérieur.

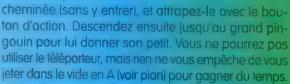




Refaites la course de la première étoile en sautant dans la cheminée. Cette fois. il vous faut arriver avant un pingouin. La tâche est difficile, d'autant plus qu'il est interdit de tricher en empruntant le raccourci. Une fois en bas, discutez avec le pingouin pour obtenir l'étoile.



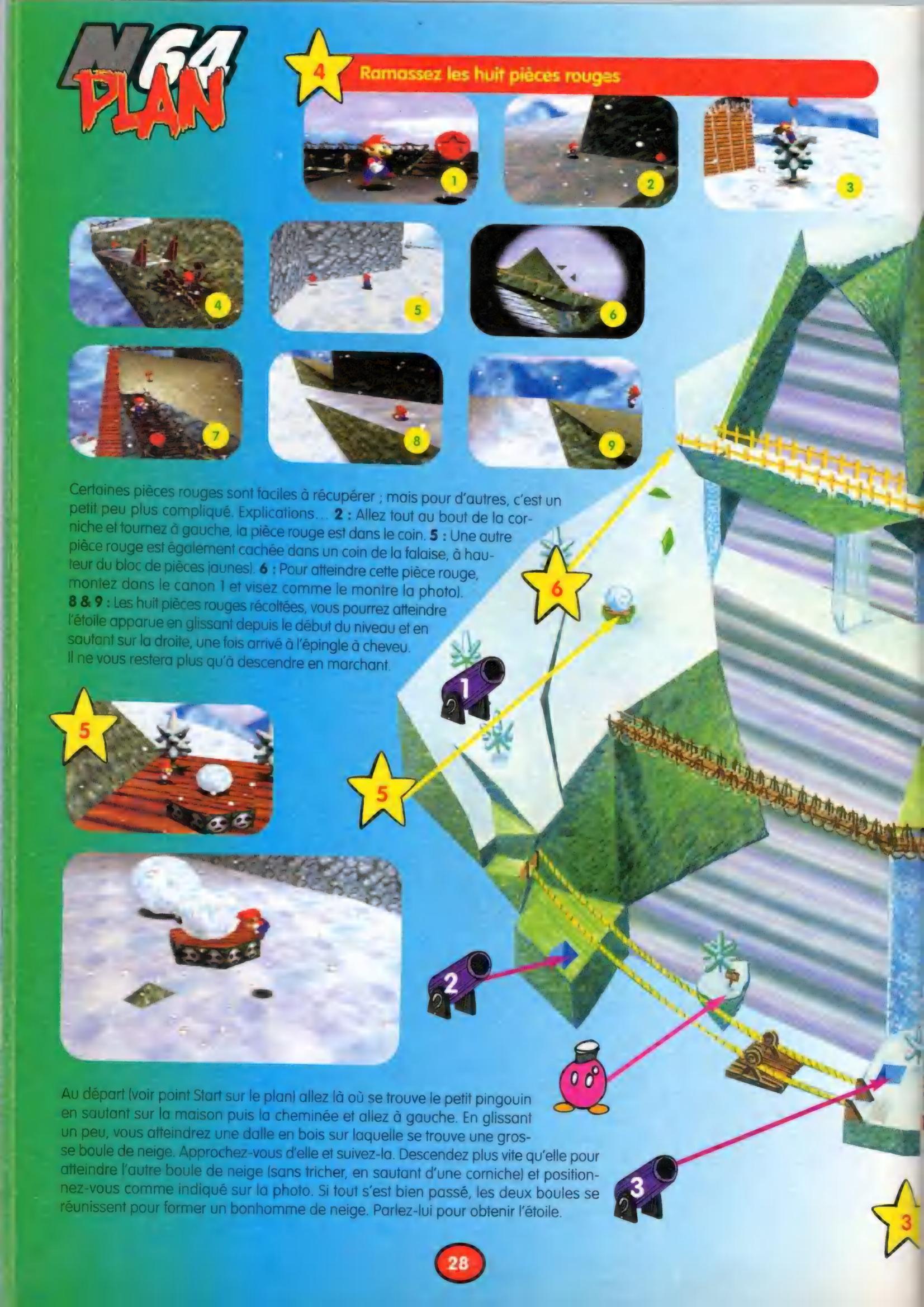




















Maneir de Big Bee

Pour accéder au manoir hanté, il faut tuer le gros fantôme dont la position est indiquée sur le plan 2 du Château. Par ailleurs, vous apprendrez le rebond contre les murs...

Une technique pas évidente mais indispensable.

Faites le tour du manoir et entrez par la porte de service. Elle donne sur une petite pièce où se trouve un fantôme. Éliminez-le d'un saut rodéo Isaut puis bouton Z). Une voix se fait alors entendre. Retournez à l'entrée principale du manoir et entrez par les doubles portes : un gros fantôme vous y attend! Trois attaques rodéo suffisent pour en venir à bout. Un escalier apparaît ensuite. Empruntez-le pour obtenir la première étoile.

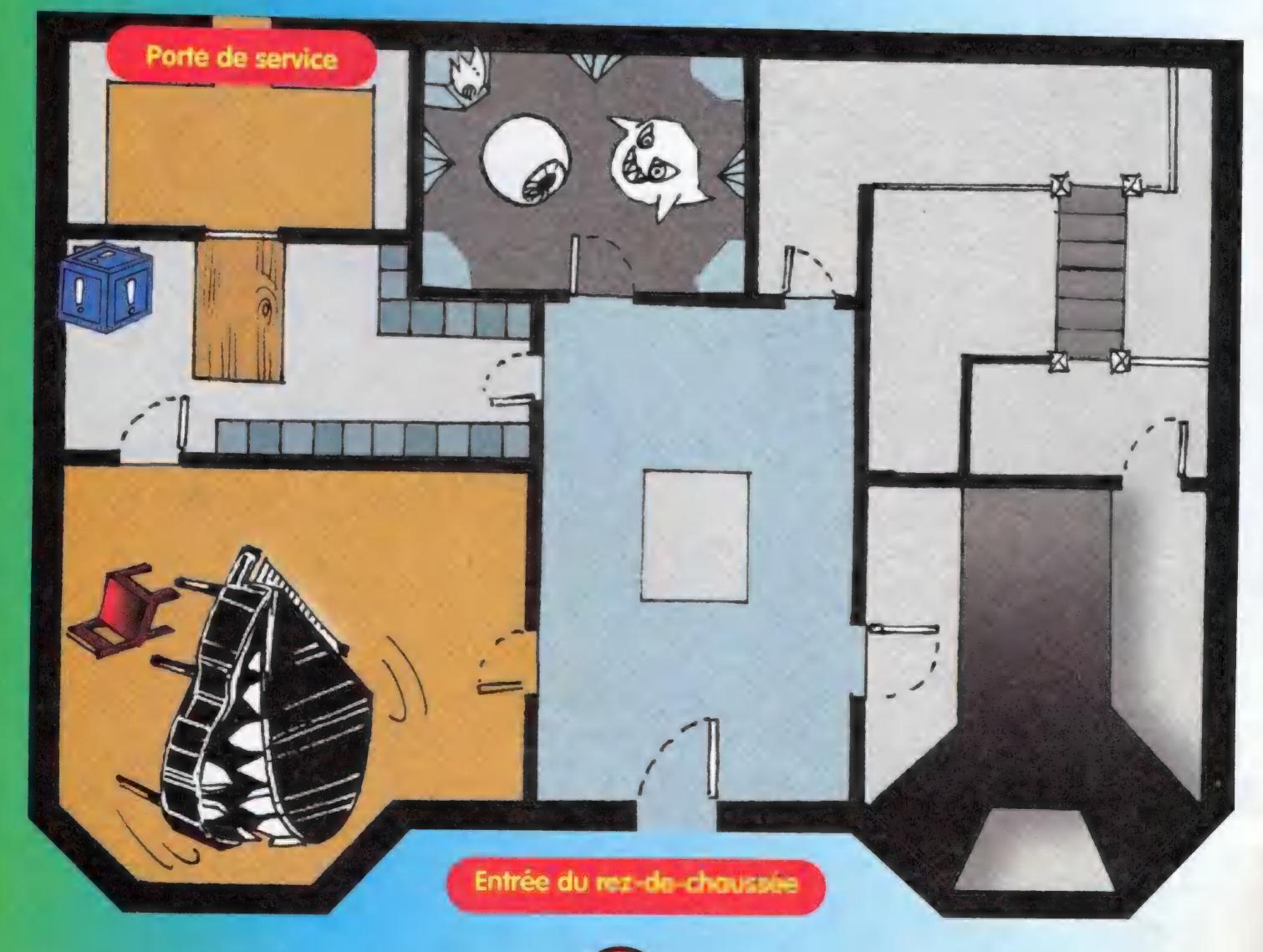




Pénétrez dans la grange qui se trouve à l'extérieur du manoir. Empruntez l'ascenseur pour descendre ; vous vous retrouverez dans une espèce de cave humide. Vous ne tarderez pas à entrer dans une pièce circulaire où une mélodie se fait entendre. Supprimez



les petits fantômes ; un gros ne tardera pas à venir... Éliminez-le toujours à l'aide de l'attaque rodéo. La deuxième étoile apparaîtra.











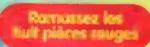


Entrez dans la pièce où se trouve la bibliothèque. Exécutez un premier saut en longueur pour éviter les livres qui vous agressent. Vous vous retrouvez ensuite devant une bibliothèque où trois livres sortent un peu de leur emplacement. Frappez celui du centre, puis celui de droite et enfin celui de gauche. Un passage secret s'ouvre, vous autorisant à passer vers la troisième étoile.















Les pièces rouges ne sont pas difficiles à trouver. Vous reconnaîtrez très aisément leur emplacement respectif avec les photos ci-contre. L'étoile apparaît dans la pièce principale (où se trouve l'escalier). Au premier étage, un rai de lumière éclaire sa position.











lci, il faut rejoindre le fantôme qui se trouve sur le balcon à l'extérieur du manoir (1). Pour ce faire, il faut rentrer à l'intérieur, monter au premier étage et prendre la porte le plus à droite. Utilisez un rebond sur le mur de droite (2) (saut puis, au moment où vous touchez le mur, appuyez de nouveau sur le bouton de saut). Avec un peu d'entraînement, vous







atteindrez la plate-forme du dessus. Vous vous retrouverez alors dans le grenier. Ouvrez la double porte pour vous retrouver sur le balcon, devant le gros fantôme (3). Trois attaques rodéo lui feront rendre raison. Il reste maintenant à aller chercher l'étoi-le. Faites un saut en longueur pour atteindre l'aile droite de la maison. Continuez de courir après le saut pour atteindre la première corniche (4). Recommencez la manœuvre pour monter sur la corniche qui se trouve maintenant face à vous. Marchez ensuite tranquillement jusqu'à atteindre l'étoile. Périlleuse opération qui nécessite de l'entraînement (5 et 6).



Pour récupérer cette étoile, il faut avoir activé le gros boutan bleu (voir bloc bleu dans les Généralités). Récupérez la casquette d'invulnérabilité. Il faut maintenant vous dépêcher. Faites un double saut pour atteindre le grenier.

Courez vite vers le tableau représentant un fantôme ; vous

pouvez le traverser. À l'intérieur, vous attendent un fantôme et un œil. Éliminez le fantôme à l'aide d'une attaque rodéo, puis tournez autour de l'œil. Il lâchera la sixième étoile.







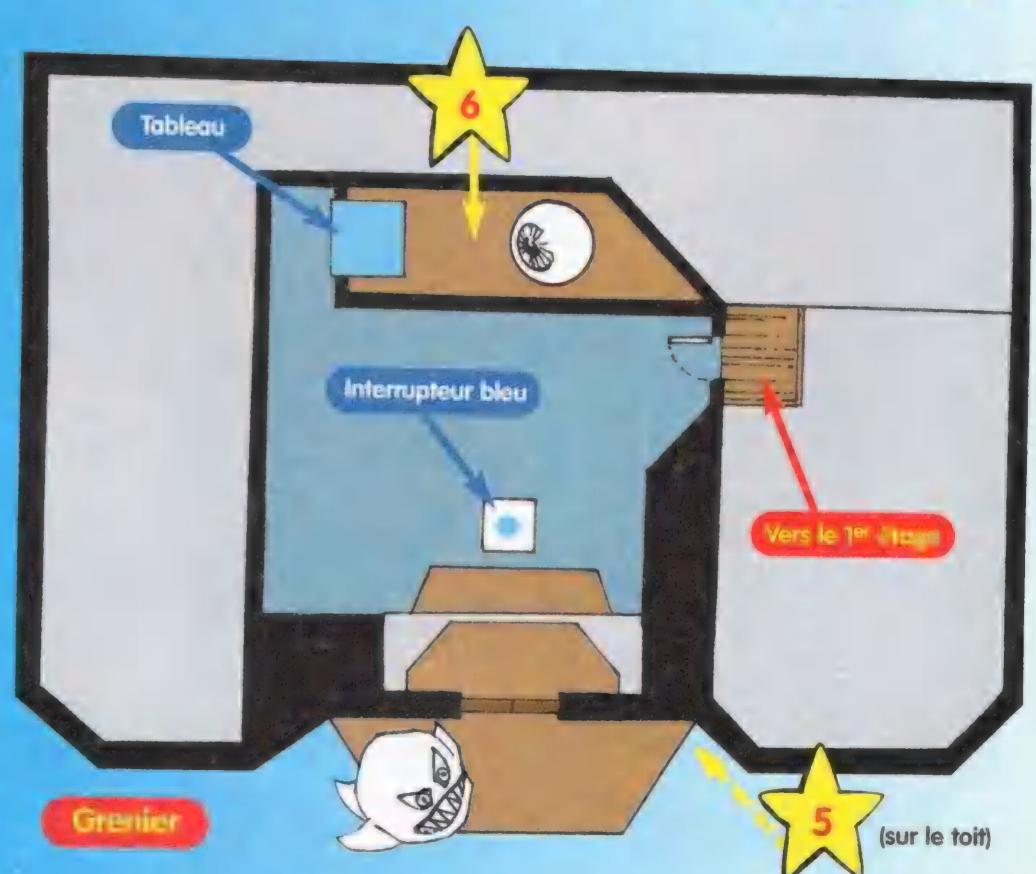








Vous n'aurez aucun mal à récupérer les cent étoiles. Chaque fantôme libère une pièce bleue (rappelons qu'une pièce bleue vaut cinq pièces jaunes). N'oubliez pas également d'exploser les caisses et les araignées.





Caverne bruneuse Mar



Un niveau très particulier où l'on ne voit pas le moindre bout de ciel. On s'y perdrait facilement... sans la carte! Et comme certains passages sont très délicats, on retrousse ses manches avant de se lancer.







Au départ du niveau, partez vers la gauche et passez le précipice grâce à un saut en longueur (course, gâchette, saut). Derrière la porte, se trouve la pièce aux pierres qui roulent. Bondissez sur la plate-forme d'où viennent les boulets et montez le long du mur gauche, car vous pourrez y trouver des pièces qui vous soigneront. Tout en haut, à droite du trou d'où tombent les pierres, se trouve une porte. Empruntez l'ascenseur

qui se cache derrière, puis descendez à pied jusqu'au lac souterrain. Montez sur le dos du dinosaure in qui s'y trouve, puis effectuez un saut rodéo. Le dino va alors baisser le cou pour vous permettre d'aller vous positionner sur sa tête. Vous pourrez alors diriger l'animal en mettant Mario face à la direction à prendre. Rendez-vous ensuite à la petit file du milieu où est placée l'étoile.

les huit

Au départ, allez à droite vers la pièce principale du niveau.

Les huit pièces rouges se trouvent dans cette dernière.

En entrant dans la salle, sautez sur le poteau et descendez un petit peu afin de bondir sur une plate-forme, comme la photo vous le montre. Grimpez ensuite sur un autre poteau pour accéder à une nouvelle plate-forme, jaune et bleue. Celle-ci effectuera un circuit au cours duquel vous collecterez quatre pièces. Redescendez alors au sol, et montez





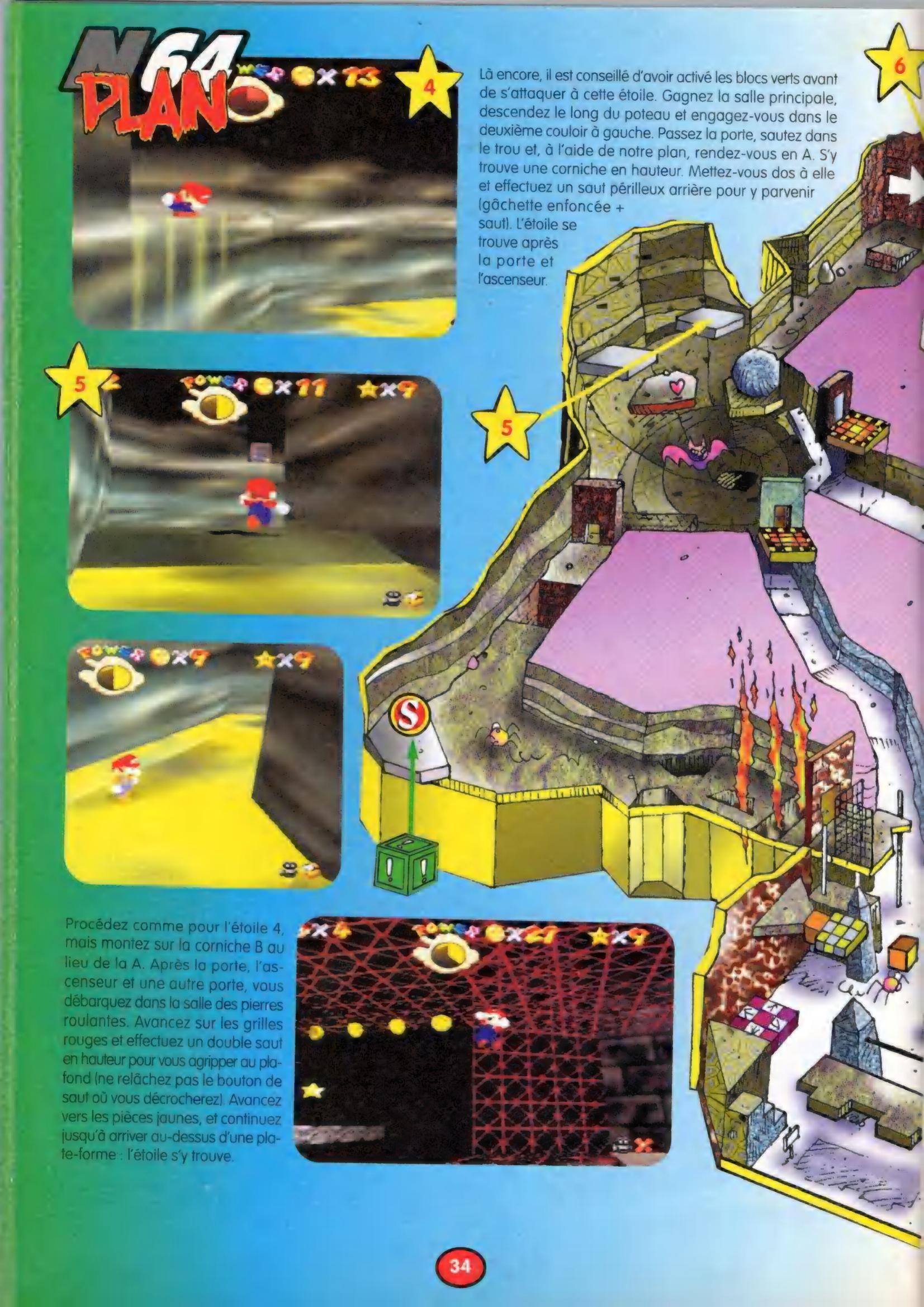


les gros escaliers qui mènent à une autre plate-forme mobile. Dirigez-la en marchant sur les boutons qui s'y trouvent afin d'at-





Vous devrez impérativement avoir activé les blocs verts (voir les Généralités) pour atteindre cette étoile. Allez vers le dinosaure comme pour l'étoile 1, mais avant de descendre au lac, tapez le bloc vert placé en bas de l'ascenseur. Saisissez-vous de la casquette et suivez, en courant, le chemin marron qui descend, y compris sous la surface de l'eau. Si vous êtes assez rapide, vous marcherez sur un interrupteur qui ouvre les grilles devant la porte, se situant alors sur votre gauche. Derrière cette porte, il vous faudra effectuer deux sauts en longueur (course, gâchette, saut) pour éviter les précipices et obtenir l'étoile.











Sur cette plate-forme que vous pourrez atteindre depuis celle du premier boss, trois bombes vous atten-



dent. Expédiez-les dans la lave comme vous l'avez fait avec le boss de la première étoile, puis réservez un sort identique à la quatrième bombe qui apparaît ensuite.





Placez-vous sur l'anneau qui encercle le volcan et sautez dans son cratère. Allez dans la direction que regarde Mario, en sautant de plate-forme

en plate-forme. En haut, il faut bondir de poteau en poteau avant d'arriver à l'étoile.

Pour réussir cette épreuve rendue difficile par la 3D, sélectionnez la caméra en mode Mario (vue arrière). Alignez ensuite à





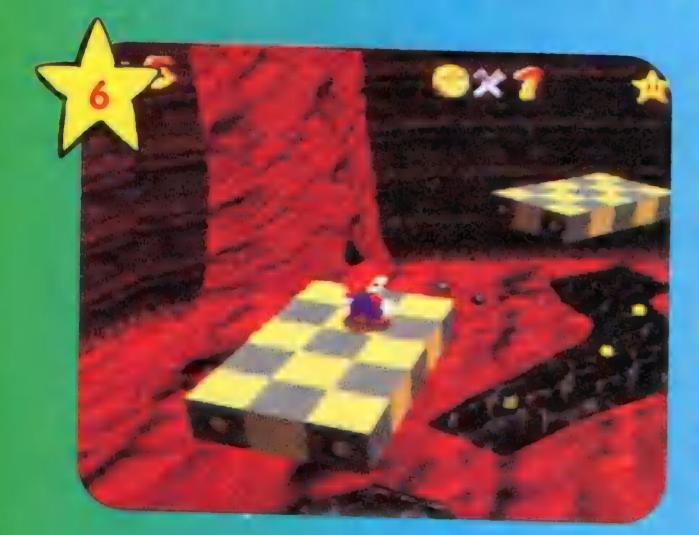
l'écran le poteau où vous êtes et celui que vous visez, en actionnant le joystick à gauche ou à droite, tout en réajustant la caméra à l'aide des flèches jaunes si elle se désaxe.









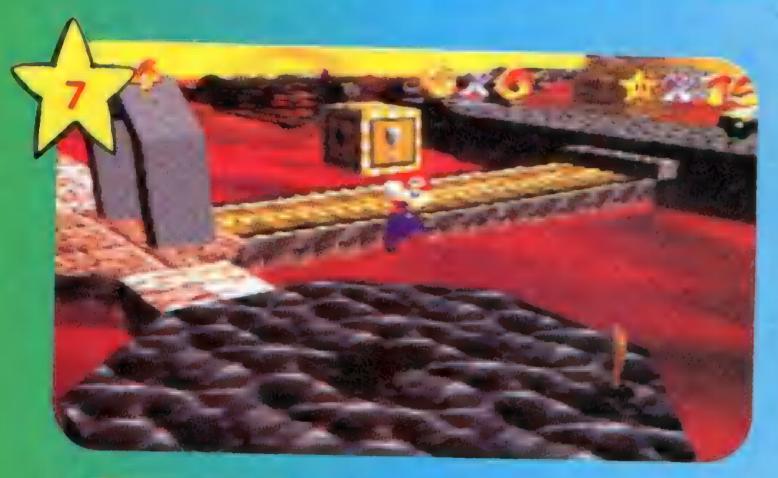






Entrez à nouveau dans le volcan, faites demi-tour et sautez jusqu'à la plate-forme mobile. Au terme de la course de celle qui la suit, sautez pour vous accrocher au poteau. Grimpez à celui-ci et au suivant pour arriver à trois petits sauts de l'étoile.











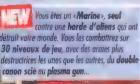
Ramassez les 100 pièces jaunes; vous en trouverez 75 à 80 dehors, puis le reste dans le volcan. À l'extérieur, n'oubliez pas de tourner autour des deux yeux pour les détruire et obtenir leur pièce bleue. Utilisez bien sûr la carapace pour surfer sur la lave (allez tout droit au départ pour la trouver). Mais pour cela, veillez à sélectionner la sixième étoile en entrant dans le niveau.

nouveautés NINTENDO 64

Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus

LIVRE AVEC LE JEU your etomneront









Un foter HIT incontournable pour les possesseurs de Nintendo 64.

LES MICROMANIA

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysees Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile Tél 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

assage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris - Mo Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

HICROMANIA MONTPARNASSI

26, nur de Renna - 75006 Paris

Alchomania forum des Halles

01 tem - lid \$1 45 06 15 79

MCROMANIA LA DÉFINSI

isaen - Refonde das Minoria L. K. C. a. Oldono - No. 01 47 / 1 14, 71

HOMANIA PARHOR

TO A SHOW SHOW THE SHOW THE

HEZOMANIA LES VILIS 2 etaleifa ii tiernaln

Cromaille ever :

ACCOMANIA ECONT 1

MATRIX TAL TACTORI

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas 94561 Thiais - Mo Villejul Tamainus Bus 185/285 RER € Choisy Bus TVM Belle Épine - Tél. **01 46 87 30** 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN

min Colol St Quentin en Yvelier on Cornelour -78000 St Quentir elines - Tel. **91 30 43 25** 23

MICROMANIA CERCY

15000 Cirgy Tal. 01 34 24 88 41 MACROMANIA CRÉTEIL

P. C. 117/18/18/200 PACH CAL B.CI 48 77 OH 10

nichomanna monttulli

MICHOMANIA CRAND. VAL

MM7 D

MICHONALIA CAN 3000

Secret H

STREET WILL THE

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE



NW

Le seul jeu basket Wintenda 64 ! Vous participerez aux taurnois 2 contre 2, avec les plus grands joueurs de la NBA.

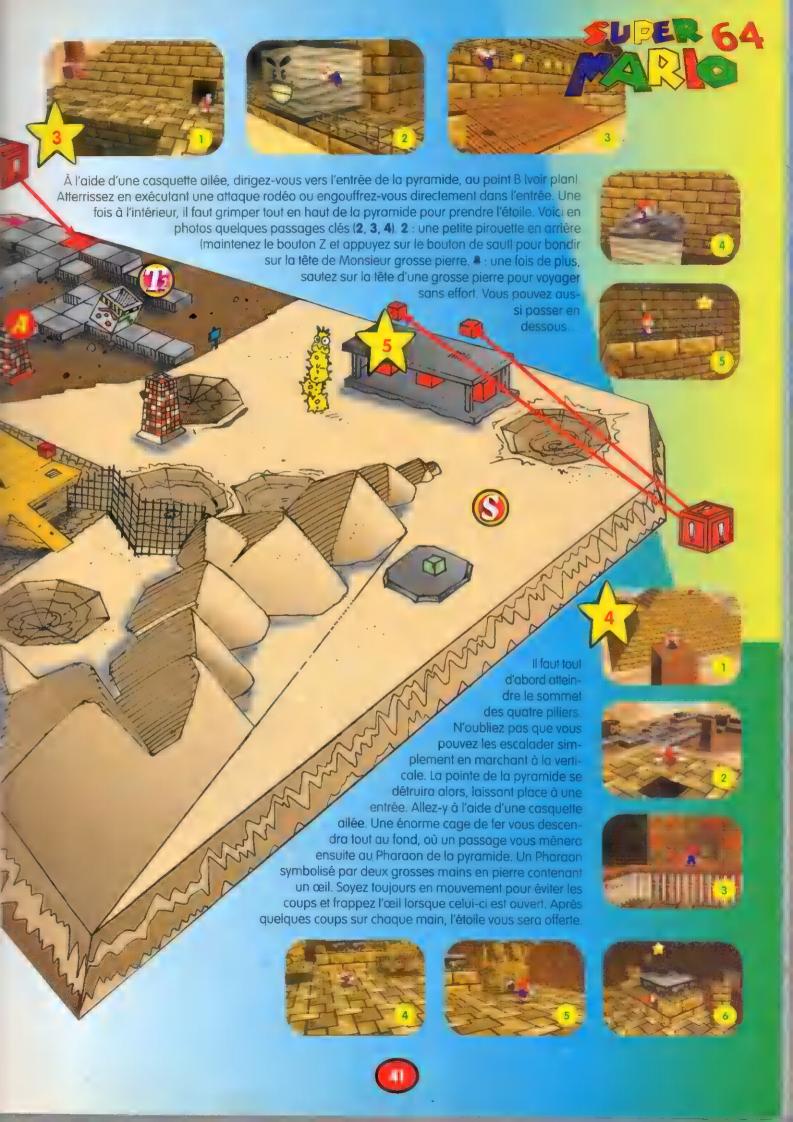
Vous pourrez même créer votre propre joueur et lui faire utiliser tous les coups spécioux (jeu à 4 simultanément). A **manquer**







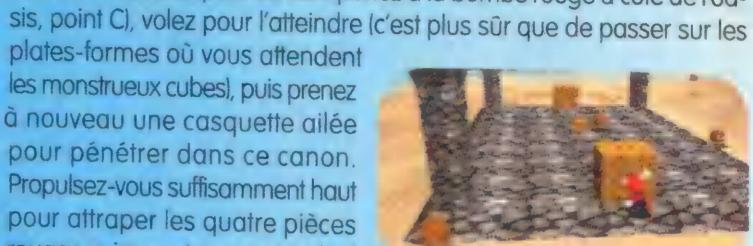




Ramassez les huit pièces rouges







pour pénétrer dans ce canon. Propulsez-vous suffisamment haut pour attraper les quatre pièces rouges qui ne se trouvent pas loin des piliers. Les quatre autres ne sont pas bien difficiles à récupérer. Regardez bien les photos et le plan du niveau. Quant à l'étoile 5, elle apparaît sur le toit du temple proche du point de départ.



Les huit pièces rouges ne sont pas difficiles à attraper. Une fois l'entrée

du canon ouverte (pour ce faire parlez à la bombe rouge à côté de l'oa-











Rebelote! Pénétrez de nouveau dans la pyramide et retournez tout en haut, là où était la troisième étoile. À cet endroit se trouve une corniche sans barrière, approchez-vous et laissez-vous tomber sur la première plateforme (1). Ramassez la première des cinq pièces jaunes à récupérer pour faire apparaître la sixième étoile.

Toujours sur la première plate-forme, mettezvous bien parallèle au mur puis sautez vers la gauche, et exécutez une attaque rodéo lorsque vous dépassez le filet de sable qui s'écoule du haut de la pyramide (2). Vous devez

atterrir sur une plate-forme aussi petite que celle d'où vous venez. La deuxième pièce jaune s'y trouve. Répétez l'opération effectuée précédemment mais, cette fois, en sautant à droite du filet de sable (3). De nouveau vous chutez sur une petite plateforme où est placée la troisième pièce jaune. Laissez-vous, à présent, tomber dans la gouttière de sable (4). Les deux dernières pièces jaunes s'y trouvent. Attention, sautez régulièrement pour vous maintenir à la surface. Autrement, vous risquez de vous enfoncer.

Suivez la gouttière pour récupérer la sixième et avant-dernière étoile de ce monde(5).



N'oubliez pas les caisses qui contiennent quelques pièces.



La carapace verte vous permet de surfer sur les sables mouvants sans risque et d'aller chercher les pièces qui s'égarent ainsi que d'exploser les monstres. Pas indispensable mais presque!

Quatre cactus (comme celui-ci) se baladent aux quatre coins du monde. Éliminez-les pour obtenir quatre pièces bleus Isoit vingt pièces jaunes). Vous pouvez ramassez une bonne cinquantaine de pièces à l'extérieur. Quand vous en avez fait le tour, entrez dans la pyramide pour continuer votre collecte des cent pièces!







Affreux bassin



Ce monde aquatique est composé de deux grands bassins reliés par un passage sous-marin. Nous n'avons pas jugé utile de dessiner le plan de ce monde. Voici donc en images la manière de récupérer les étoiles.



Rejoignez le deuxième bassin. Montez sur la berge et activez l'interrupteur (2, 3). Grimpez sur les caisses qui apparaissent juste devant vos yeux. Vous pourrez monter sur le sous-marin et récupérer l'étoile qui s'y trouve.











Il s'agit d'ouvrir les coffres dans l'ordre indiqué sur la photo. Ces caisses se trouvent dans le premier bassin. Prenez garde au

courant qui vous entraîne au milieu du geyser. Ce dernier vous aspire. Pas de grosses difficultés mis à part le courant.

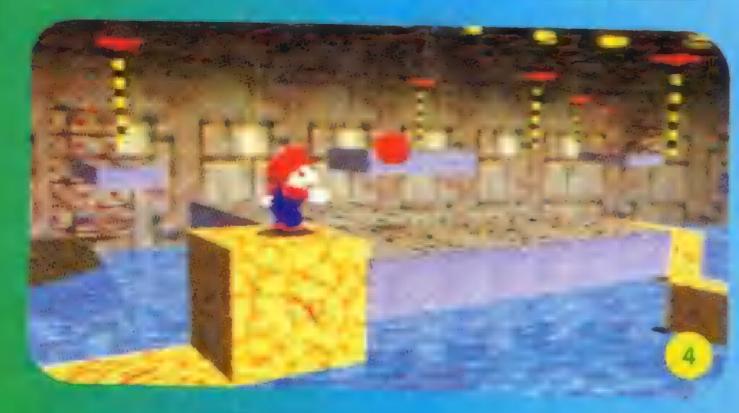


Ramassez les huit pièces rouges













Avant de pouvoir récupérer les pièces rouges, il faut se battre contre Bowser (voir chapitre Bowser, deuxième rencontre). Rentrez, pour cela, dans le trou qui se trouve avant l'entrée du monde 9 (1). En terrassant, vous le ferez fuir du monde 9. Une fois le second bassin débarrassé du sous-marin, des piliers articulés se promènent au plafond. Pour les atteindre, il faut activer l'interrupteur qui vous a permis de récupérer la première étoile (2). Retournez-vous et longez la berge. Escaladez l'escalier formé par les caisses (3, 4). Une première pièce rouge est accessible. Une fois sur cette plate-forme, il faut attendre patiemment l'arrivée des piliers articulés. Ces derniers vous amènent près des pièces rouges. A certains moments, il faut sauter de pilier en pilier. Pour ne pas tomber dans l'eau, placez-vous dos au pilier sur lequel vous désirez sauter (5) et lancez-vous au bon moment (appuyez sur le bouton B). Vous devriez, de cette manière, ne jamais rater votre coup. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour aller chercher toutes les pièces rouges. Soyez patient et méthodique (6).



Nagez vers le geyser du second bassin (1). Placez-vous le plus au centre possible et nagez légèrement vers le haut len restant toujours au centre du geyser). Les anneaux qui montent à la surface vont vous entourer (2). Au bout de cinq anneaux, la quatrième étoile apparaît au centre du geyser. Pour pouvoir la récupérer, il faut aller chercher la casquette de métal (3) qui se trouve au bout de la berge, derrière les grilles rouges Iquelques doubles sauts suffisent pour les atteindre). Une fois la casquette sur la tête, plongez de nouveau dans le bassin et dirigez-vous vers l'étoile (4). No problemo!









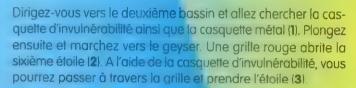
De la même manière que pour la quatrième étoile, il faut passer à travers les anneaux que sème la raie manta derrière elle (cette raie nage dans le premier bassin). Attendez patiemment qu'elle en lâche trois pour commencer à la poursuivre à la nage (1). Rentrez dans cinq anneaux à la suite et l'étoile apparaîtra (2).















Trente-sept pièces vous attendent dans le premier bassin. Elle ne sont pas bien difficiles à récupérer. Prenez garde tout de même au tourbillon qui se trouve au centre. Le courant est assez fort. Pour compléter les cent étoiles, il vous faudra récupérer toutes les pièces rouges. Sur le chemin de cette récolte se trouve un interrupteur bleu (1). Explosez-le à l'aide de l'attaque rodéo pour prendre trente pièces supplémentaires (2). Au fond du second bassin se trouve une carapace (3). Elle pourra vous être utile pour ramasser les pièces du fond. Prenez garde au courant très fort qui vous attire en dehors de ce monde. Une petite série de pièces jaunes se trouvent juste à côté de ce courant, aussi soyez très prudent et n'allez les récupérer que vers la fin (ou alors, au contraire, avant d'avoir amassé beaucoup de pièces afin d'être débarrassé de ce passage délicat).











Chez le rei des neiges

Deuxième promenade dans un monde enneigé.

Attention, ne restez pas dans l'eau. Elle est tellement froide que vous y perdrez de l'énergie. Prudence et suivez bien nos conseils.







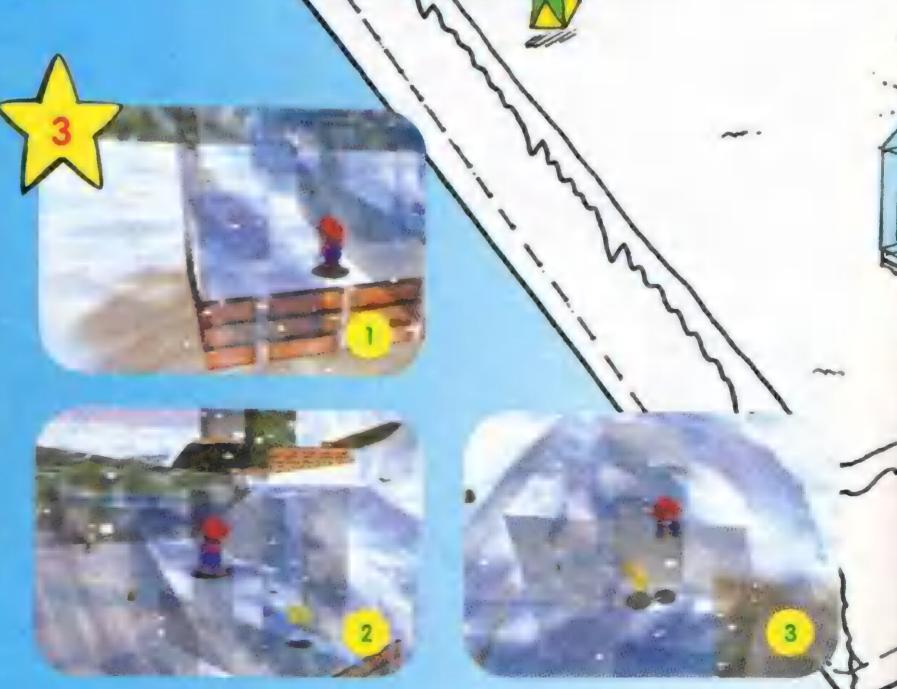
Dirigezvous au
point A (1).
Effectuez un
triple saut audessus des morceaux de glace. Sur
le pont gelé, placezvous derrière le pingouin
(2) et suivez-le. Attention,
à la moindre erreur vous
serez soufflé (si cela arrive,
n'oubliez pas
d'aller recher-

cher votre casquette). L'étoile se trouve au sommet.

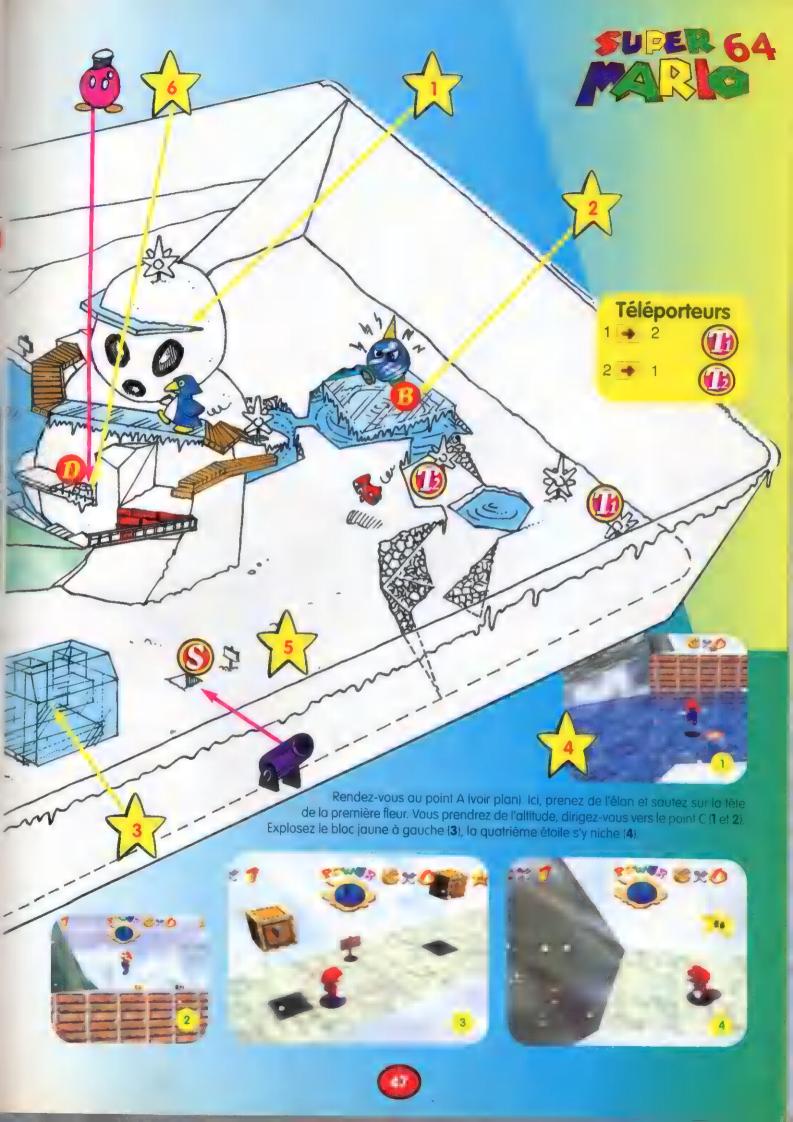




Rien de plus simple pour récupérer cette étoile. Sautez sur la plate-forme glacée lpoint B sur le plan) et poussez la boule givrée Iquelques coups de pieds sautés suffiront) hors de ce « ring ». La seconde étoile est à VOUS.



Rentrez dans la maison de glace, comme indiqué sur la photo (1). Avancez un peu puis faites une pirouette arrière (bouton Z enfoncé puis bouton A). Sautez une fois de plus pour aller sur le toit (2). Sautez de nouveau dans le trou, vous tomberez droit sur la troisième étoile (3).





De la même manière que pour la quatrième étoile, rendez-vous au point A, puis au point C (voir plan). Détruisez le bloc de droite et grimpez sur la carapace verte (1). Remontez la corniche vers le point E pour prendre les quatre premières pièces rouges. Dirigez-vous ensuite sous la plate-forme glacée (point B sur le plan). Vous surferez sans danger (2) et pourrez prendre deux autres pièces rouges.















Allez de nouveau chercher la carapace verte. Grimpez sur la base du gros bonhomme de neige (1). Pour y arriver sans problème, servez-vous de l'arête de la base. Une fois en haut, sautez au-dessus de la barrière et débarrassez-vous de la carapace (bouton Z). Rampez pour rentrer dans l'igloo. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le bloc bleu. Il est protégé par des murs de glace mais vous pouvez escalader les murs sans problème (4). A l'aide de la casquette d'invulnérabilité, vous pourrez traverser les murs de glace et atteindre l'étoile. N'oubliez pas, au passage, de parler à la bombe pour ouvrir l'accès au canon (6).





Dégommez les grenouilles porte-monnaies. Ces petites vicieuses se font passer pour de simples pièces pour vous attirer puis vous sautent dessus. N'oubliez ni les fleurs (elles livrent chacune trois étoiles) ni les pièces rouges.



Trempé-séché



Les passages deviennent maintenant très techniques. Voici comment se compose m niveau « humide ». Cinq « interrupteurs » permettent de faire varier le niveau de l'eau. Voici les interrupteurs en photos. Ils sont repérés sur le plan. Notez que vous pouvez définir le niveau de l'eau dès l'entrée dans le monde en sautant plus ou moins haut sur le tableau.







Sautez sur la plate-forme bordée d'une barrière (point A sur le plan). Activez ensuite l'interrupteur (1). Des blocs apparaîtront vous permettant d'accéder à l'interrupteur « Eau niveau 4 ». Vous pourrez atteindre la plate-forme de brique rouge (2).

Vous allez vous retrouver devant de petites plates-formes fléchées. Grimpez sur elles. Ces plates-formes serdéplaceront toutes seules dès que vous serez dessus et vous conduiront à la première étoile (3).



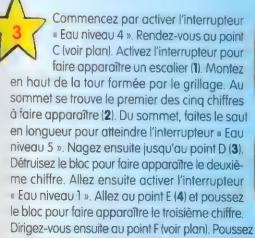






Activez l'interrupteur « Eau niveau 4 ». Poussez la caisse du point B (voir plan) de façon à avoir accès aux plates-formes supérieures (1) (ou grimpez sur la tour de grillage et faites un saut en longueur - voir point G sur le plan). Vous vous trouve-

rez confronté à une boule. Attrapez-la et jetez-la au sol. Mantez ensuite sur la passerelle de bois (2). En quelques sauts, vous atteindrez la plate-forme où se trouve un bloc jaune (3). Ce bloc contient la seconde étoile (4).







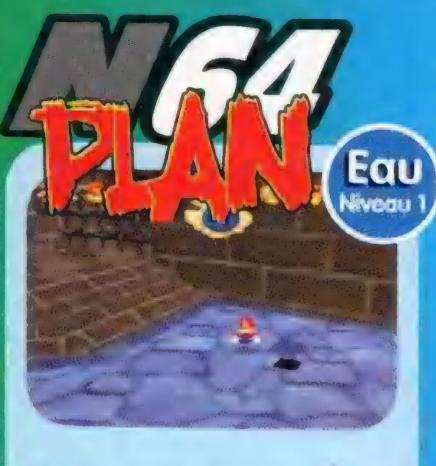








la caisse (5). Le quatrième chiffre apparaît. Continuez à pousser la caisse sous l'ombre du bloc jaune. Montez sur la caisse et détruisez le bloc (6). L'étoile apparaît au point A. Retournez activer l'interrupteur « Eau niveau 3 » pour pouvoir attraper l'étoile.



Passez sur l'interrupteur pour faire baisser le niveau au maximum.







Le monde n'est pas complètement immergé. Certaines platesformes sont accessibles à la nage.



Le niveau est quasiment rempli d'eau. Avec ce niveau d'eau, vous pourrez atteindre le canon.







Allez activer l'interrupteur « Eau niveau 1 » pour vider le monde de toute son eau. Au passage, détruisez le bloc qui se trouve non loin de cet interrupteur. A l'aide des monstres-pelles (1), faites-vous propulser jusqu'à la tour de grillage. Activez l'interrupteur qui fait apparaître l'escalier et montez au sommet de la tour. Descendez ensuite par l'ascenseur (2) et sautez pour atteindre le sol avant lui. Engouffrez-vous dans la cage et placez-vous afin d'effectuer une pirouette arrière pour atterrir sur l'ascenseur. Il remonte au bout de quelques secondes et vous amène à la quatrième étoile (3).







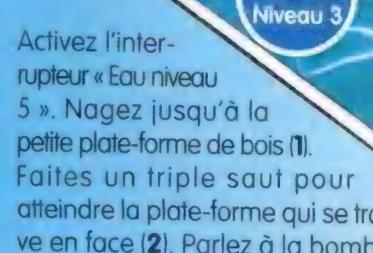






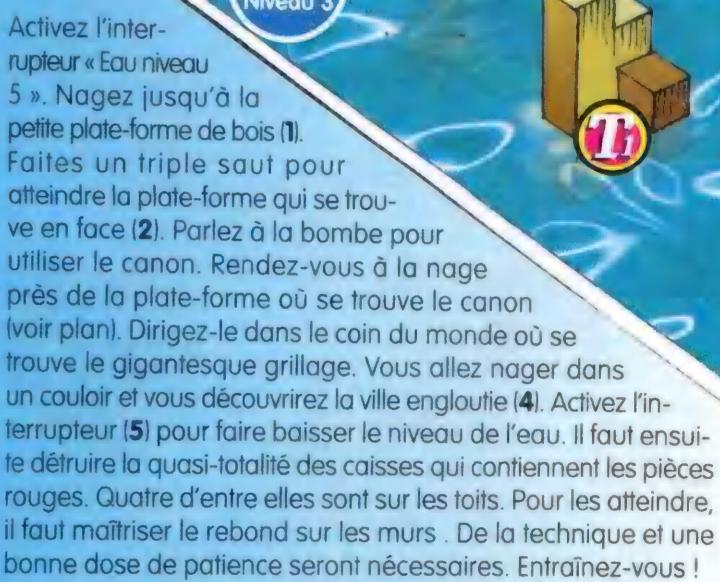




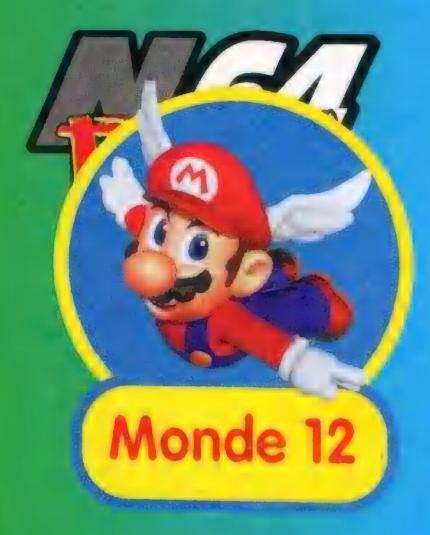












The hante montagne

Il y a deux manières d'escalader cette montagne. L'une est « facile » si vous maîtrisez le saut rebond. L'autre, plus ardue mais plus spectaculaire consiste à traverser le tronc d'arbre qui tourne dès que vous mettez le pied dessus. Avancez un peu en courant et faites un saut en longueur bien placé pour atteindre le point A (voir plan). Pas facile, mais avec de l'entraînement...



Après les champignons (point B), tournez sur votre gauche (1) et escaladez les quelques plates-formes pour vous retrouver au point C. Continuez votre « grimpette ». Utilisez un saut en longueur pour passer le petit précipice (2). Prenez garde au nuage qui vous attend juste derrière (3), il pourrait vous souffler et vous en faire

perdre votre casquette. Marchez prudemment sur la corniche suspendue (4). La première étoile vous attend sur le sommet (5).









Il faut remonter au sommet de la montagne. Un petit singe vous attend (1).
Coincez-le et attrapez-le (bouton B). Si vous acceptez son marché, il vous obtiendra la seconde étoile (2 & 3).



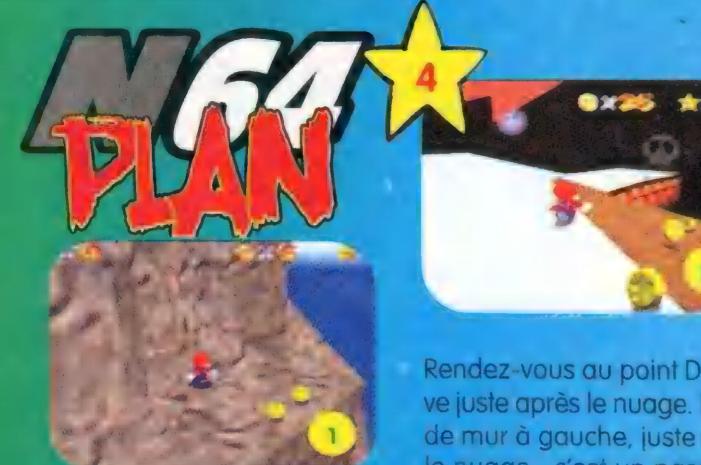
Quatre pièces rouges vous attendent sur les champignons se trouvant proches du point B (1). Les autres pièces rouges se trouvent sur les plates-formes que vous avez sûrement escaladé pour aller chercher la première étoile (2 & 3). Pour aller sur le champignon où apparaît l'étoile, faites un saut en longueur comme indiqué sur la photo (4).















Rendez-vous au point D (voir plan). Il se trouve juste après le nuage. Examinez bien le pan de mur à gauche, juste après avoir dépassé le nuage : c'est un passage qui vous mène

sur une piste glissante. Mais, attention, il y a un endroit où vous devrez tourner vivement à droite (2)... La quatrième étoile est au bout de la course.





Activez l'interrupteur qui se trouve non loin du sommet (1). Puis allez sur la corniche au point E (voir plan). Faites un saut en longueur vers la cascade. Vous devriez rebondir sur une petite caisse et atterrir sous la cascade où la cinquième étoile se cache.











Allez parler à la bombe qui se trouve juste à côté du point F (voir plan - 1 & 2). Pour accéder au canon, il y a deux possibilités. La première (audacieuse) consiste à se laisser tomber de la corniche juste au-dessus du canon (3). Une rafale de vent vous soulève. Jouez avec les vents pour atterrir doucement dans le canon (pas facile mais possible). La solution la plus sûre consiste, en fait, à se laisser tomber de la corniche comme vous pouvez le voir sur la photo (4). Vous tomberez un étage plus bas (5). Suivez l'étroite corniche (6) jusqu'au canon. Visez le champignon et la sixième étoile est à vous ! (7).







Ne négligez aucune pièce jaune (1), aucun bloc jaune et surtout passez dans le passage que vous avez emprunté pour chercher la quatrième étoile. Des pièces bleues se trouvent dans la descente (2).



le Grands-Petits Mark

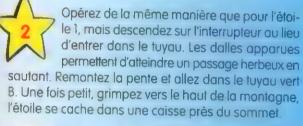


Ce niveau est très particulier, puisque selon le tableau par lequel on y pénètre, un dirige un Mario géant ou un Mario minuscule. Pour transformer la taille de Mario, il faut s'engouffrer dans un tuyau vert.





Entrez par la gauche pour être gros. Effectuez deux sauts en longueur en évitant de tomber dans l'eau pour atteindre le gros tuyau vert A (voir plan). Sautez dans ce dernier. et lorsque Mario est petit. exterminez les cinq plantes carnivores qui sortent du sol pour faire apparaître l'étoile

















Comme pour l'étoile 2, mais après être entré dans le tuyau B, allez en contrebas où vous attend une tortue à qui il faut parler pour lui faire la course. Pour gagner du temps lors de la course, faites des sauts en longueur, sauf sur la passerelle en bois où une tempête vous ferait tomber. La victoire rapporte une étoile.





Tout en étant gros Mario, il faut passer par les cinq endroits indiqués sur le plan (il s'agit de cinq trous) pour faire apparaître des chiffres. Une étoile se dévoile alors. Vous pourrez l'atteindre en marchant sur l'interrupteur qui fait apparaître des dalles temporaires.



















Ramassez les huit pie es rouges

Après avoir ouvert le canon en parlant à la bombe rose en étant gros Mario, allez au canon avec petit Mario. Positionnez-le comme indiqué sur la photo pour atterrir dans l'arbre. Entrez dans la montagne en franchissant prudemment le pont de bois. Ramassez les huit pièces rouges. Après avoir pris les cinq premières, sautez sur la plate-forme de gauche puis, en effectuant un rebond sur le mur du fond, sautez sur la plate-forme haute. Une manœuvre similaire permet d'attraper la dernière pièce située au-dessus de l'ombre de l'étoile.





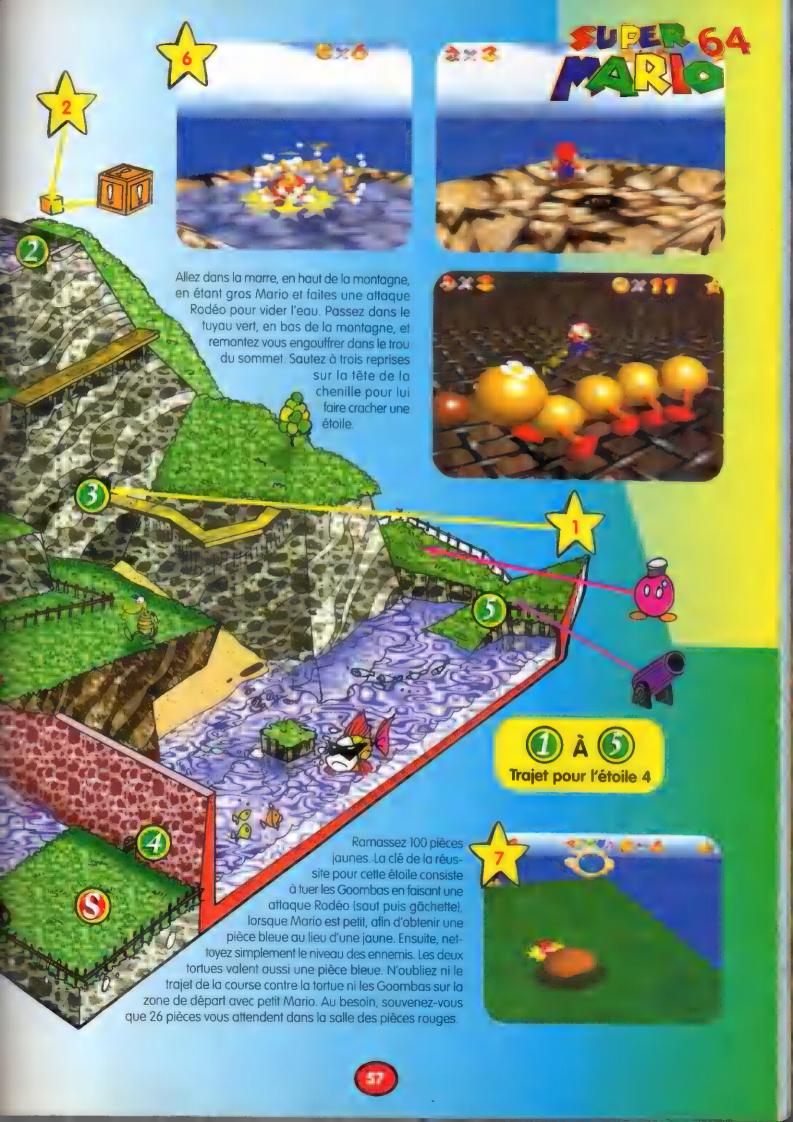














Herlege Tie-Tac

On arrive dans un niveau particulièrement dangereux, tout en hauteur, où chaque faux mouvement peut précipiter le joueur dans le vide. A aborder calmement.

Rien ne sert de... il faut partir à l'heure



- De l'heure indiquée par l'horloge lorsqu'on y pénètre dépend la vitesse de mouvement des mécanismes. Seule l'aiguille des minutes à une importance : avant l'heure, ça va très vite, après l'heure lentement et à l'heure pile tout est arrêté.
- Si vous veniez à tomber d'une plate-forme élevée, éloignez-vous du centre du niveau dans votre chute, cela réduira vos chances de finir dans le vide.
- Les cubes pivotant : inutile de s'empresser à les enchaîner, car si un cube se met à pivoter, il suffit d'appuyer sur B pour ne pas tomber. Notez que les cubes s'affaissent légèrement avant de pivoter.



Entrez à une heure pile (horloge stoppée) et grimpez dans l'horloge par la gauche (selon la vue initiale et non du plan) jusqu'à tomber sur une étoile.







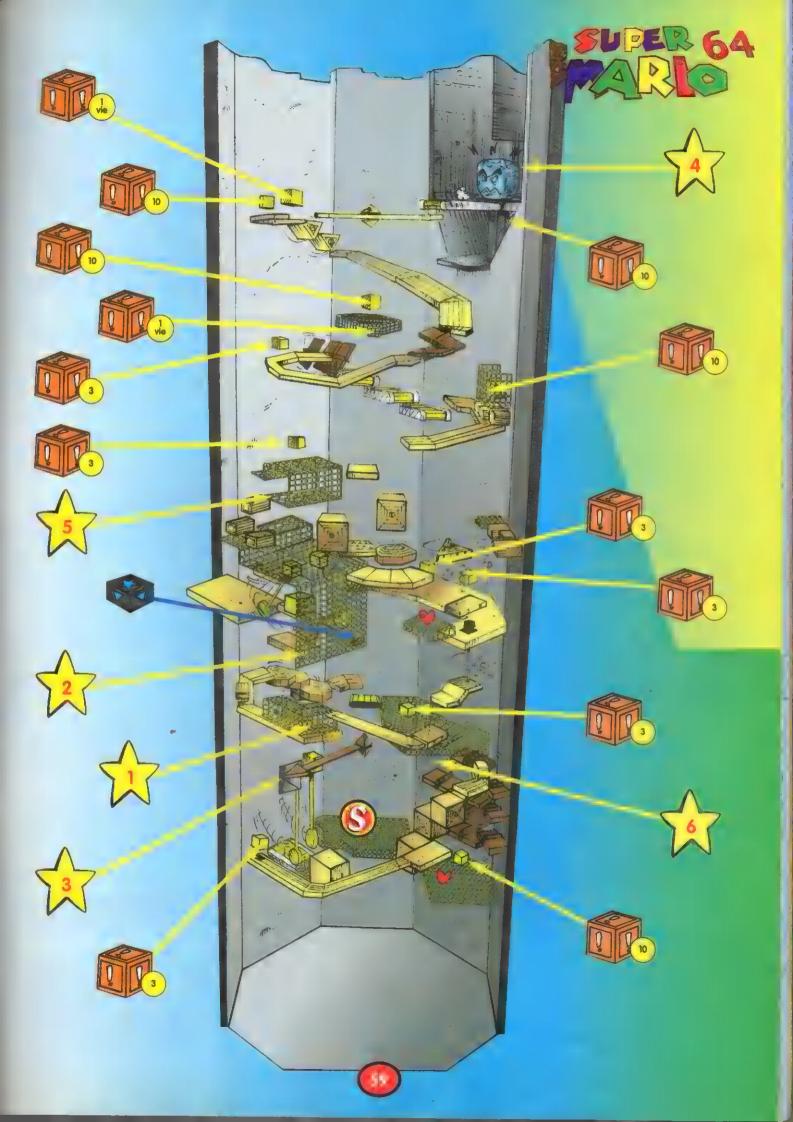


Comme pour l'étoile 1, mais au lieu d'entrer dans la cage, sautez dessus et continuez. Utilisez les sauts périlleux arrière pour plus de sécurité lorsqu'il faut gravir des platesformes. Évitez le robot-pelle en courant puis atteignez l'étoile en sautant sur la plate-forme triangulaire.



N'entrez pas à une heure pile. Montez un peu par la gauche pour atteindre l'aiguille géante (dont la pointe est rouge). Grimpez dessus, elle vous emmènera à l'étoile.









Entrez avec l'aiguille des minutes sur le 5. Puis, comme pour l'étoile 2, mais après avoir grimpé au

poteau, continuez à monter au lieu d'aller vers le robot-pelle. Enchaînez les plates-formes dans l'ordre suivant : rectangulaire, triangulaire et circulaire. Continuez ensuite à monter par les cubes pivotants puis sautez sur le chemin, vers la gauche. Passez les poutres, les trois tapis roulants, puis les deux dalles pivotantes au bout du chemin (n'essayez pas de vous y arrêter). De même pour les triangles pivotants. Grimpez sur la grosse aiguille qui vous emmènera vers une grosse pierre bleue. Sautez-lui dessus par un saut périlleux arrière. L'étoile est bientôt à vous...











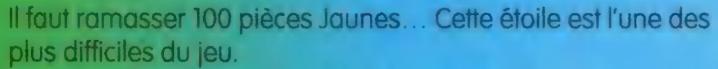
Comme pour l'étoile 4... mais dès que vous avez passé la plate-forme circulaire, continuez à droite (sans monter sur les cubes pivotants) jusqu'aux poutres qui sortent des murs. Montez sur celle qui est le plus à droite par un saut périlleux puis sur la plus haute et, enfin, allez dans la cage de l'étoile.



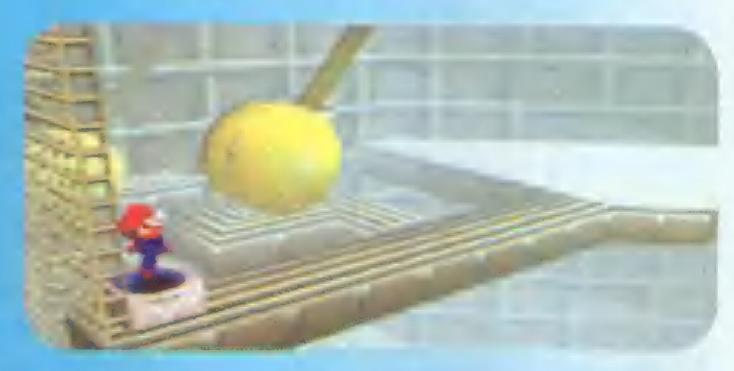


Entrez à une heure pile. Plutôt que de ramasser les pièces rouges en allant vers la droite, montez jusqu'à la première grosse aiguille, puis ramassez les pièces en descendant, avant de remonter pour l'étoile apparue.





Le bouton bleu donne 7 pièces bleues, soit 35 pièces! Et pour vous aider, nous vous indiquons sur le plan tous les blocs qu'il faut casser dans le niveau ainsi que le nombre de pièces (ou de vies) qu'ils contiennent...







Course Arc-en-ciel



Enfin le dernier monde! Superbe, mais délicat... Les tapis volants suivent les arcs-en-ciel mais, à la différence des autres plates-formes mobiles, ils clignotent puis disparaissent si vous les abandonnez trop de temps.









Après le premier tapis volant, allez à droite en emprunter un autre. Arrivé au terme de la course de ce dernier, prenez celui de GAUCHE. A la suite des trois blocs bleus, il vous faudra sauter assez haut pour atteindre les trois barres en bois, puis sur la grosse poutre qui suit. L'étoile se trouve sur le bateau volant que vous pouvez dès lors atteindre en marchant.





Comme pour l'étoile 1, mais en empruntant le tapis de DROITE après le deuxième tapis. L'étoile est au bout de la course de ce tapis.



Attention!



Passez ces blocs de glace en faisant un saut périlleux arrière le plus tard possible.

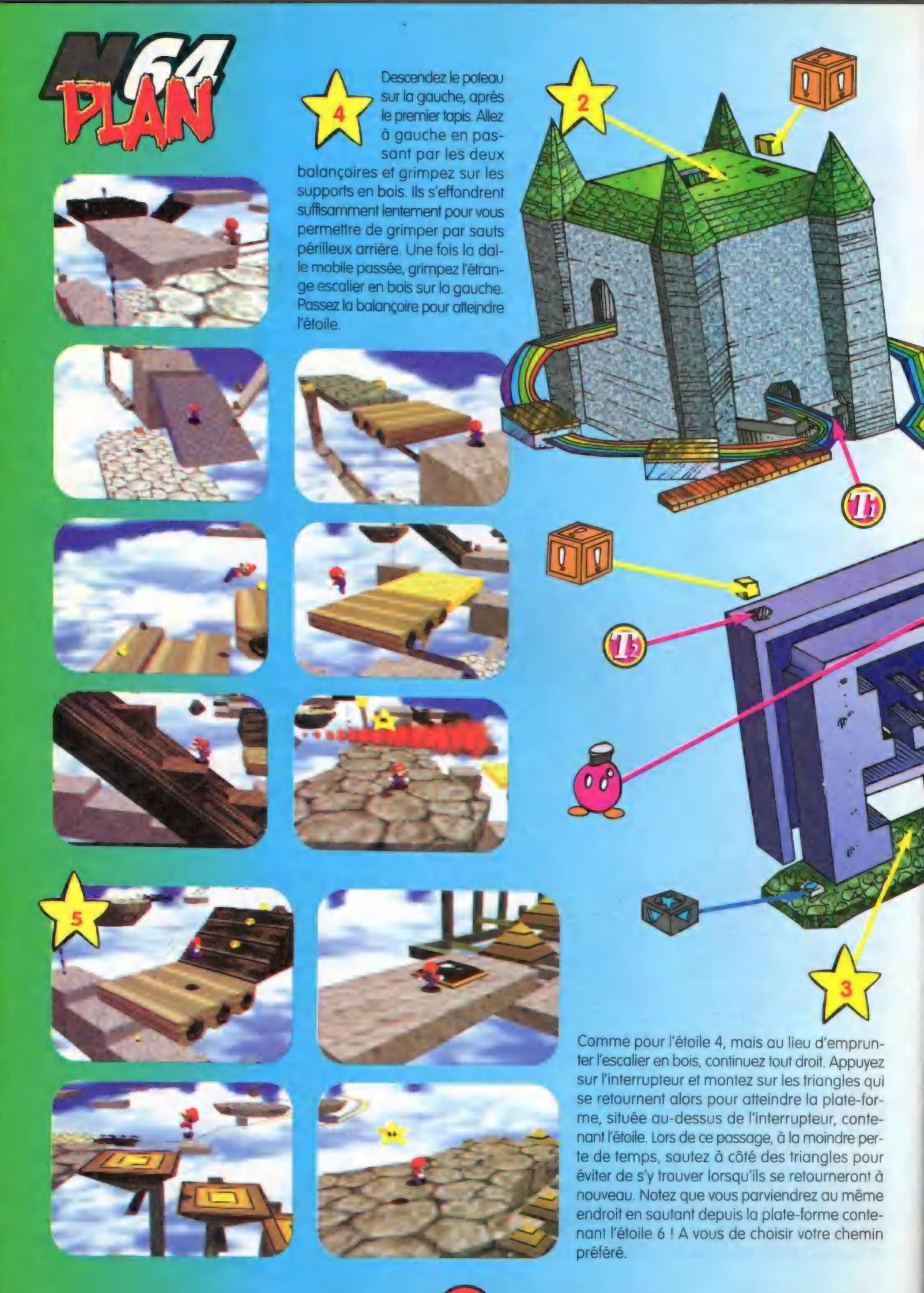
Portionis les hull palent regatt

les huit pièces rouges. Ce n'est pas très difficile. Il vous faudra utiliser le saut avec rebond sur le mur et le saut en longueur pour toutes les attraper.











Le magazine n des Consoles

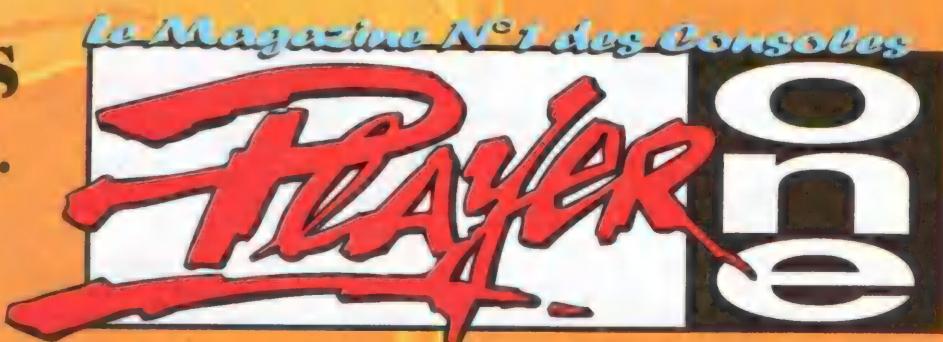


TOUTES LES INFOS DU JEU VIDÉO:

- les tests
- les previews
- les news
- les aides
- les solutions des meilleurs jeux
- l'actualité Manga
- des tonnes de petites annonces (jeux vidéo, mangas,...) dans le supplément

Troc en Stock.

CHAQUE MOIS EN KIOSQUE.



Pour tout savoir sur les jeux vidéo, pour poser vos questions et pour gagner des tonnes de cadeaux, 3615 Player One.



Iteriu 64 dans la vie (quelque) ! La 164 (quelque) ! La 166 (qu Mario Kart 64 6

Yoshi's Island 64 🐠

Zelda 64

Wave Race 64 🏻 🤷

PilotWings 64

6.9

Lylat Wars

8/9

Goldeneye 007

70

Mortal Kombat Trilogy

71

Killer Instinct Gold

Banjo & Kazooie

1

Turok

111

Duke Nukem 64

7

155 64

715

Et plein d'autres jeux...



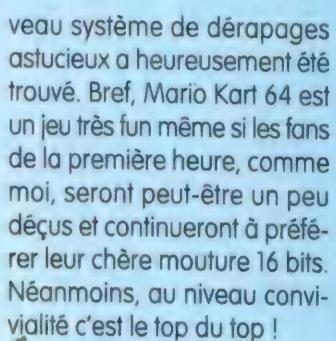
Vous connaissez certainement tous Super Mario Kart,

l'un des meilleurs jeux 16 bits sortis Sur Snes. Voici maintenant le volet 64 bits. Un soft très attendu par les Nintendomaniaques.

n ce qui concerne les nouveautés, notons la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément, quelques nouveaux bonus, comme la carapace bleue, et, bien sûr, seize nouveaux circuits tout en 3D. Seul, vous pouvez disputer des championnats ou tourner en Time Trial. Mais, à l'instar du

volet 16 bits, c'est à plusieurs que ce soft est vraiment fun. Que ce soit en Course ou en mode Battle dans lequel on dispose maintenant d'un radar pour mieux repérer ses adversaires. Au niveau jouabilité, ce n'est plus vraiment comme la version Snes. Par exemple, les gros (Bowser et Donkey) ont -

hélas - perdu de leur fabuleuse vitesse de pointe et capacité à déraper plus que les autres qui en faisaient des persos réservés aux meilleurs joueurs. Exit, également, le système de récupération de pièces permettant au moteur d'atteindre sa puissance maximum. Mais, pour chasser le chrono, un nou-





Chon

Editeur : Mario Kart Hbre de joueurs : Accessoire: Sortie: septembre









Le dino III. In the din

Yoshi's Island 64

ouvenez-vous de Yoshi's Island sur Snes, un véritable bijou de la plateforme avec un style graphique bien à lui. Cette nouvelle version s'annonce dans le même esprit, aussi bien pour le genre qu'au sujet des graphismes.





presque envie de les croquer! On ne vous cache pas qu'on trépigne d'impatience et qu'il nous tarde de pouvoir vous en dire plus lavant décembre dans Player One).

El Didou

Evidemment, 64 bits obligent, le jeu sera techniquement beaucoup plus riche, mais 20! Un choix surprenant... Et, pourtant, au vu des premières photos (personne n'a pu encore y jouer pour le moment), le résultat semble absolument magnifique. Les couleurs des décors jaillissent de l'écran et donnent

Editeur:
Mintende
Genre:
plate-forme
Here de joueurs:
[
Accesseire
aucun
Sortie:
décombre

zelda 64

la l'in des mans de la l'internation de la l'internation de C'est pourquoi e ne vous familier pas l'affront de vous demander si vous connaissez Link...

e jeu d'aventure cylte de Nintendo, en cours de préparation depuis déjà un bon moment sur sa nouvelle machine, n'a toujours pas été montré au grand public. Jouant la carte de la 3D, Zelda s'annonce aussi révolutionnaire que son compère Mario. Vous vous imaginez le monde D'Hyrule en 3D? Nous, après avoir vu les





photos, on en rêve la nuit! Une question demeure: sur quel support tournera ce titre? Possible, en effet, que l'on joue à Zelda 64 sur le DD 64 ou plus simplement sur cartouche. Difficile maintenant d'en dire plus, mais on peut faire confiance au team Nintendo, et parier d'ores et déjà que le jeu sera magique. Hélas, pour l'instant pas de date officielle de sortie. On compte tout de même bien le voir d'içi 98...

El Didou

Editour I Hintende Genre : aventure Here de joueurs Accessoire | H. C. Eortie | H. C.



Lors de la sortie japonaise de la Nintendo 64 (ça remonte à loin

maintenant), Wave Race a compté parmi les jeux branchés a la rédaction. Voyons la raison d'un tel engouement ?

ave Race est le premier jeu à aborder le thème du jet-ski sur console. Il ne s'agit pas vraiment d'une simulation mais plutôt d'un jeu destiné à s'offrir de grosses sensations confortablement assis dans un fauteuil. L'impression de glisse est parfaitement restituée et le rendu des vagues



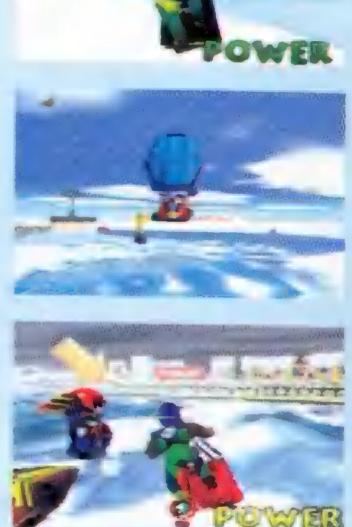
hallucinant! Une dizaine de circuits bénéficiant de conditions climatiques variées vous sont proposés (mer calme, hou-



leuse, voire très agitée !). Vous disposez de plusieurs modes de jeu, à commencer par les traditionnels championnats et le Time Attack. La convivialité est également de mise dans les duels à deux joueurs, via l'écran splitté qui a, en









grande partie, justifié le succès de ce soft à la rédaction. Le mode deux joueurs ne souffre d'aucun ralentissement, ce qui est, croyez-moi, fort appréciable. À signaler,











Wolfen

Editeur:
Nintendo
Genre:
course de jet-ski
Nbre de joueurs:
l a 2 simult.
Accessoire:
aucun
Sortie:
septembre



Bien que PilotWings dir été l'un des premiers jeux

Snes, so la concest n'a imais su repris po la conce Voici l'un des premiers concluants sur la liet

PilotWings 64

ême si ce simulateur de vol multiengin ne dégage
par la convivialité caractérisant certains softs de la N64,
il reste néanmoins un jeu idéal
pour se détendre. Aux commandes d'un deltaplane, d'un
rocket-belt ou d'un ULM, vous
devrez réaliser diverses missions, le plus souvent pacifistes. Lorsque vous aurez
démontré votre habileté au



Editeur ;
Mintende
Genre ;
imulation de vei
Mbre de jeueurs ;

Actessoire ;
sueun
Bortie
soptembre



Aucune raison, donc, de ne pas planer dans les nuages.

Wolfen



pilotage, vous obtiendrez alors des engins bonus, si tant est que l'on puisse qualifier d'engin un parachute, des chaussures à ressorts, des ailes d'Icare ou encore un canon (pour lequel vous servez de

boulet). Techniquement, PilotWings est plus que convaincant avec des décors somptueux qui ne souffrent d'aucun problème de clipping. Enfin, les sensations éprouvées sont un vrai régal.

Ly[cit Wcirs

Derrière ce nam alisant de cache, en full, la suite du plus la suite shoot'em'up de la Super Nintendo : marian. Heu, pardon, Starwing. Notal principaux de suite version bits : textures mappées, jeu à plusieurs et manette qui vibre !

ylat Wars 64 fonctionne évidemment à peu près de la même manière que Starwing. Il s'agit donc d'un shoot'em'up en 3D dont la texture est magnifiquement lissée comme seule pouvait l'assurer la nouvelle Nintendo. Le principe de ce jeu consiste à piloter un

vaisseau spatial en vue externe ou interne. Sur un parcours défini, vous disposez d'une certaine liberté de mouvements pour le choix de votre trajectoire. Lylat vous emmène ainsi combattre, avec vos équipiers (dirigés par la console), les vils envahisseurs de votre système solaire. Les batailles sont superbement orchestrées. Et avec tous les éléments du décor à éviter. les ennemis à shooter et vos équipiers à secourir, vos sens vont être mis en éveil. D'autant plus que lorsque vous êtes touché, la manette se met à trembler plus ou moins fortement, grâce au kit vibration

(sorte de vibreur qui s'insère dans le port cartouche du paddle). Une fois cette guerre intergalactique gagnée, vous pourrez encore exercer vos talents de pilote en défiant des copains dans des combats à quatre.

Bubu

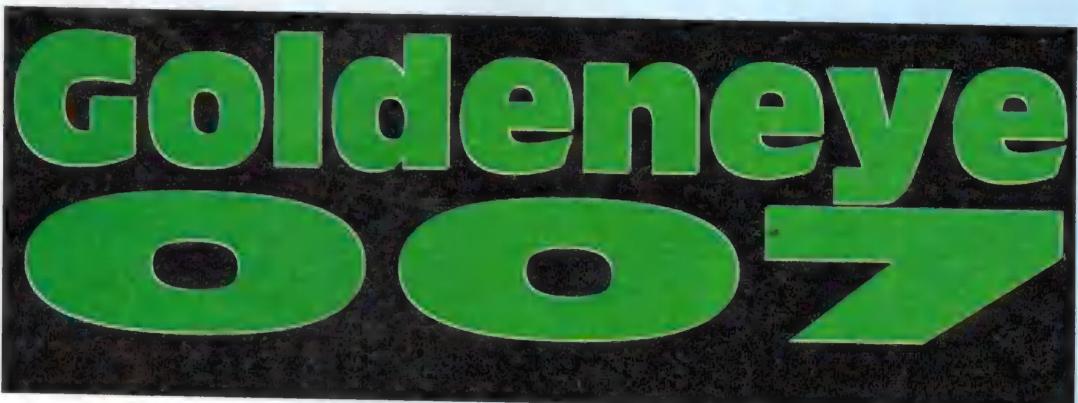
fiditour:
Hintende
Genre:
Shoot'em up
Hibre de joueurs:
1 à 4
Accessoire!
List vibration
Sortie
Octobre



L'agent secret le plus prestigieux de Sa Majesté renfile son smoking pour une mission très particulière sur la Nintendo 64. Présentation de Goldeneye 007, le Doom-like qui nous a faits vibrer...



st-il bien utile de rappeler qu'un Doom-like est un jeu de tir en vue subjective? Et que Goldeneye 007 appartient sans nul doute à ce genre. C'est au travers des dix-huit niveaux qui composent ce jeu en 3D (inspirés évidemment des décors du long métragel, que vous déambulerez arme au poing et gadgets sous les coudes (au total une dizaine). Graphiquement le jeu n'a pas grand-chose à se reprocher, les décors comme les ennemis sont vraiment riches de petits détails (par exemple



lorsque vous tirez sur une vitre l'impact de la balle s'affiche) donnant ainsi un caractère très réaliste : on ne se balade pas dans un « jeu », on

est bel et bien dans l'univers de Bond!

Le petit plus par rapport aux autres titres du genre, c'est que ce soft peut se jouer avec le kit vibration... mais si, vous savez : la petite cartouche que l'on glisse dans la manette et qui la fait vibrer. Dans le cas présent, cela se produit à chaque fois que l'on tire ou que l'on se fait toucher. C'est franchement sensationnel surtout lorsque l'on tire — il sera difficile à l'avenir de jouer à un Doom-like sans cet accessoire magique! Enfin, cerise sur le gâteau : il est possible d'y jouer en multiplayer (quatre joueurs maximum) dans un mode style

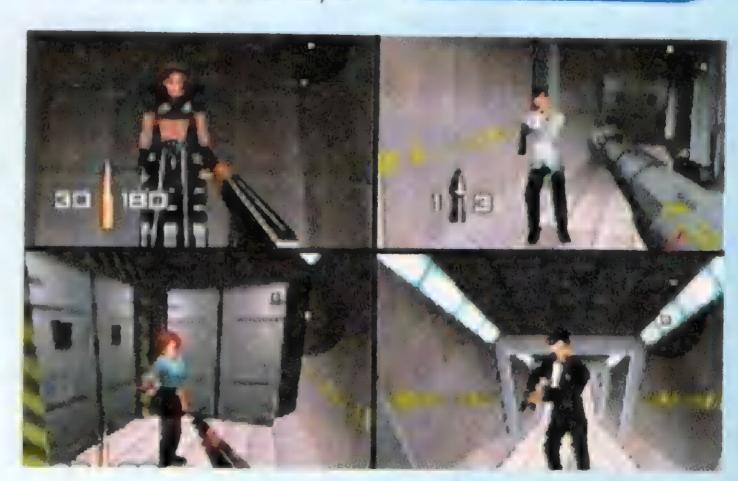
« Duel ». Si c'est toujours sympa de jouer à plusieurs, ce mode pose un problème : on sait toujours où se cachent les ennemis. Cela étant, Goldeneye 007 fait partie des futurs gros titres de la console.

El Didou, l'homme au pistolet d'or.

Editeur:
Nintendo
Genre:
Dann-hai
Nbre de joueurs:
I à 4 simult.
Accessoire:
kit vibration
Sortie:
novembre









Toujours aussi violente, sanglante et sans concession, le

Série des Mortal Hombal MK Trilogy ULE Sorte d'accomplissement...

MIOFFEEL Kombat Trilogy

vec vingt-six personnages disponibles et des fatalities à ne plus savoir qu'en faire, Mortal Kombat Trilogy se pose comme étant la version la plus complète de la célèbre série des jeux d'arcade de Midway. Ce volet, sans surprise, où l'on retrouve tous les habitués des épisodes précédents (Scorpion, Sub-Zero, Sonya, Rayden, Reptile...), propose



rie virtuelle qui a fait grimacer bien des âmes sensibles. Un jeu adoré par certains (de moins en moins nombreux), détesté par beaucoup d'autres, et qui a au moins la mérite d'exister. C'est certes peu de chose, mais bon...





une jouabilité et un intérêt identiques à ces derniers. Les coups de base des personnages sont donc les mêmes, ils possèdent des super pouvoirs assez « destroy » et — détail qui a valu à la série

un succès qui s'essouffle — ils sont tous capables de fatalities démentes à la suite desquelles l'adversaire est démembré, dépecé, éclate, explose (rayer la mention inutile)... Une véritable boucheEditori GT Cenre i Hombal Mbre de jouents I i à 2 simult Actessoire i ancen Fortie Implambre

Killer Instinct GG G L G

Speed, rapide of franchement impressionnant, Killer Instinct Gold of capable of séduire un certain public, and a sensations of the capable of the compats rondement of the capable of the

idèle au « rendu Rare », Killer Instinct Gold propose des combattants en 3D modélisés, puis intégrés dans un environnement en pseudo 2D (les décors res-

tent figés mais « bougent » en fonction de vos déplacements). Le résultat est bluffant, surtout lorsqu'on le découvre pour la première fois. Les habitués des salles d'arcade connaissent



Killer Instinct depuis un bon bout de temps. Mais perdu entre un Mortal Kombat et un Street, le jeu n'a connu jusqu'à présent qu'un succès d'estime, I faut l'avouer. Son système de combos dément - où vous pouvez placer des enchaînements de plusieurs dizaines de coups (jusqu'à 60 ou 70!) - en a déstabilisé plus d'un. Si KI Gold semble brouillon dans un premier temps, le joueur attentionné peut tout de même se rendre compte qu'il comporte certaines subtilités: Combo Breaker (pour casser un enchaînement), mode Training détaillé et bien foutu... Les concepteurs se sont don-

nés du mal mais le résultat se révèle pour le moins déroutant. Un jeu hors du commun que l'on ne peut guère conseiller qu'aux fans de la borne d'arcade. Les autres risquent de décrocher... et très vite.

Chris

Editour:
Mintende
Genre;
basten
Hore de joueurs:
1 à 2 simult.
Accessoire:
aucum
Sortie:
actobre



Vous n'avez pas encore terminé Mario 64 qu'un nouveau grand jeu de plate-forme, tout

en 3D, est en train d'être mijoté chez Rare... Ça fleure déjà bon !

encore tout nouveau chez nous, il faut bien reconnaître que pour le reste du monde, il commence à dater un peu. Pour combler l'appétit vidéoludique des amateurs de plate-forme, Rare leur a concocté un nouveau petit bijou. Les héros sont un ours (Banjo) et un drôle de piaf à longues pattes

(Kazooie). Ils se déplacent tous les deux ensemble en se portant à tour de rôle et sont complémentaires. Il faudra donc passer de l'un à l'autre selon les obstacles. Graphiquement superbe, voire même plus fouillé que Mario 64, Banjo & Kazooie propose un challenge conséquent avec plusieurs mondes à visiter, une flopée d'ennemis et des boss gros



et fun. Question animation c'est à couper le souffle. Banjo et Kazooie sont dotés de bon nombre de mouvements propres à leur personnalité et pourront même voler comme dans PilotWings (absolument sublime!). Malgré la

richesse des « coups », la prise en main est intuitive et la jouabilité sans faille.

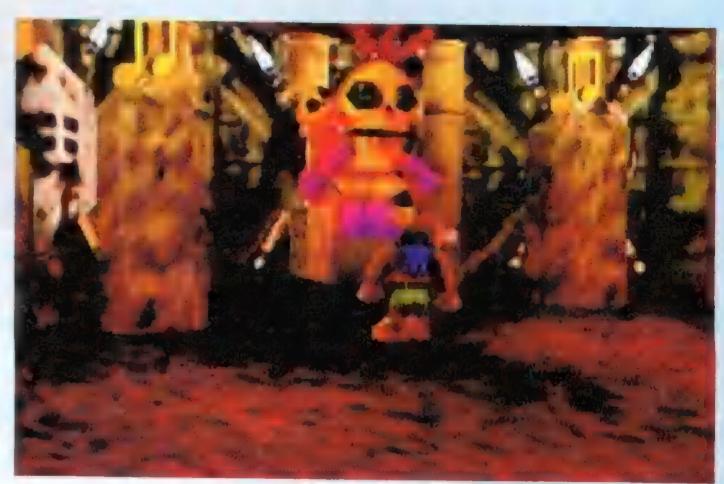
Alors, hâtez-vous d'en finir avec Mario car un autre gros morceau vous attend!

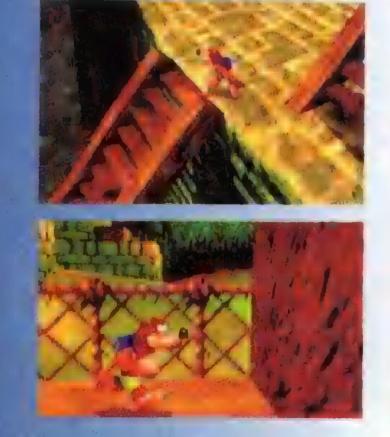
El Didou

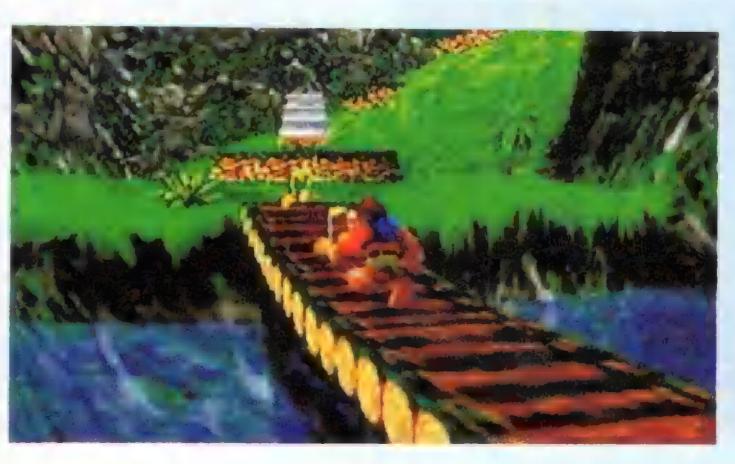
Editeur ; Mintendo Genre : plate-forme Hbre de joueurs :

> Accessoire : aucun Sortie : decembre















Alors Doom sort également N64, Acclaim

principe, qui pourrait bien l'ombre à la qu'il est d'appeler la référence.



ans ce Doom-like, vous incarnez un indien armé d'un couteau et d'un arc. Mais, rassurez-vous, vous aurez la possibilité de récupérer ultérieurement de nombreuses autres armes

plus meurtrières. Vous évoluez au sein de niveaux en 3D temps réel, dans lesquels vous devez trouver un certain nombre de clés pour passer au niveau suivant. A l'instar de Mario 64, vous pouvez aller

> où bon vous semble, regarder vers le haut ou le bas et même nager pour atteindre certaines pièces secrètes. Chaque niveau est très vaste et peuplé d'une



sir... Que ceux dont le plaisir ludique consiste à exploser des ennemis et à repeindre les murs avec leur sang ne passent pas à côté de ce soft.

Chon

flore assez hostile. C'est ainsi, qu'outre des humains, vous croiserez des dinosaures et des robots. Techniquement, c'est plus que positif, les graphismes étant « béton ». L'animation n'est pas trop mauvaise, même si parfois un petit clipping maquillé vient quelque peu gâcher le plai-

Editori E Accisimi Conre : Boom-Like Three de joucurs : (Accessaire : Earte mémoire Sortie : (dispenible

Duke Nukem 64

Le Doom-like culte de l'appointe le bout de l'appointe le bout de l'appointe la Nintendo 64.
Une nouvelle qui ne devrait laisser personne indifférent... excepté, peut-être, le page !

dans ce Doom-like c'est la qualité et la richesse des décors. Contrairement aux autres jeux du genre, Duke Nukem propose des niveaux assez réalistes. On se blaste, par exemple, dans



le premier niveau dans un cinéma avec la salle de projo, la cabine du projectionniste et tout le tralala... Mais aussi dans des univers inspirés de la science-fiction comme la base spatiale. Les armes du héros sont pour la plupart classiques mais certaines. comme les bombes télécommandées, sont à mourir de plaisir. Comparé à la version PC, le jeu est un tantinet relooké (nouvelles décorations sur les murs...) et. hélas. un peu moins vaste. On pourra cependant y jouer à quatre en même temps dans un mode Death-Match (l'écran est divisé alors en quatre

fenêtres !) Quoi qu'il en soit Duke Nukem sur N64 devrait séduire les fans du genre, attendons tout de même de voir une version plus aboutie pour vous conseiller son achat.

El Didou

fditeur | GT
Genre :
Doom-like
Whre de joueurs :
1 à 4
Accessoire :
aucun
Sortie :
Méscembry



Les meilleurs mangas en version française



Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Seraphic Feather vol. 1 et 2 (222 pages N & B)

L'univers graphique de Clamp poussé Magielknight à son paroxysme.

Magic Knight Rayearth vol. 1, 2 et 3 (208 pages N & B, 8 pages couleur)



Personal Property of the Control of

De l'action, de l'humour, des bastons

Rampou vol. 1 et 2 (203 pages N & B, sens de lecture japonais)

Un super-héro: des temps modernes !

WingMan vol. 1, 2 et 3 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)

De l'humour, du charme... des "magicals oirls"

Ah! My Goddess vol.1 (184 pages N & B)

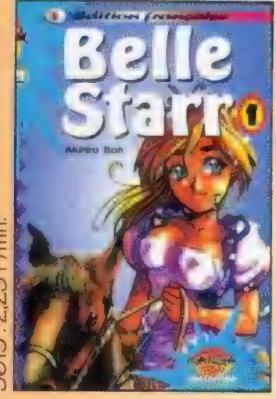


Takuda OXA EYES Yuzo Takada Voj 2

MITATION

Mystique, fantastique unique!

3x3 Eyes vol.1 et 2 (256 pages N & B)



La vie d'une américaine au Far West: originalité, humour, course pousuite.

(192 pages N & B)

Belle Starr

POSSESSION FRANCES

Action et ambiance cyberpunk!

Possession Tracer (176 pages N & B) Mouvelle collection

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.

3x3 Eyes : 45F



dans la catégorie 64 la la un sans fatta la à Lan les niveaux. Reconnu par

tous manual la militare d'al bits 22 bits, il y a fort à parier que le même destin attende ISS 64.

nternational Superstar Soccer, plus communément appelé ISS, entre en scène! Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce jeu est l'exemple type du titre qui a su évoluer en même temps que la technologie.

Les améliorations les plus flagrantes concernent l'aspect visuel. À l'instar du volet Le côté tactique, déjà très complet dans les versions antérieures, est encore plus éla-



boré ici, avec notamment des possibilités de combinaisons augmentant l'intérêt du jeu



collectif. Enfin, le dernier atout touche au comportement des joueurs contrôlés par la console. Sur les coups de pied arrêtés, entre autres, on remarque que les attaquants font de leur mieux pour se dépêtrer du marquage de la défense adverse — cette constante







mobilité étant appréciable bien avant la frappe du ballon.En clair, International Superstar Soccer 64 est une pure merveille de simulation I

Wolfen



International Superstar Soccer 64



PlayStation, les sprites ont cédé leur place à des joueurs en 3D polygonale. Du coup, les développeurs ne se sont pas privés d'enrichir les animations de ces mêmes joueurs. Le réalisme du jeu n'en est que plus accru, pour atteindre des sommets jamais atteints dans le domaine des simulations de ballon rond.









Dans la série des Doom-Like, il n'y a pas que Turok sur

Sont Doom, lui-même, et Hexen, son pendant médiéval.



Doom, le père spirituel de tous les jeux d'action en vue subjective! Par contre, Hexen est nettement moins connu. Il s'agit pourtant d'une sorte de transposition officielle de Doom dans un univers d'heroic fantasy. L'esprit du jeu est ainsi plus porté sur un pseudo côté aventure/RPG (magie, mondes

Doom 64

interdépendants, etc.) que sur le combat lui-même. Au final, Hexen est moins fun que Doom...

Contrairement aux anciens hits Nintendo, entièrement refaits pour la N 64,

Doom et Hexen sont plutôt des mises à niveau. Ainsi, les

> graphismes subissent avec bonheur l'effet de lissage des textures. Et les monstres ont été relookés, dans un style plus « dur ». Enfin, Hexen propose un mode quatre joueurs assez



sympa mais qui a, néanmoins, ses limites (les combats n'étant pas hyper fun, la taille des fenêtres réduite et la position des adversaires dévoilée). Au final, de ces deux titres, ce qu'on appréciera le plus, ce sont tous les niveaux inédits de Doom 64.

Editeur:
GF
Genre:
Brow-line
Mbru de joueurs:

Accessoire:
alleain
Sortie:

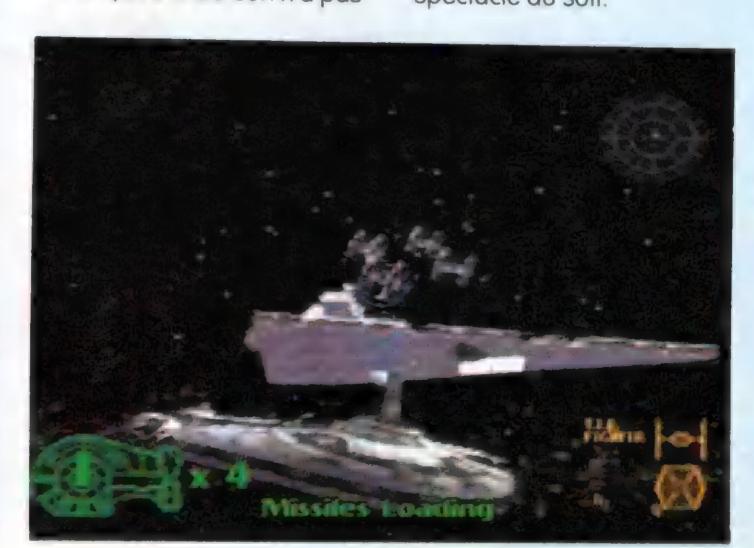
Bubu

propose un mode quatre joueurs assez

Après la trilogie sur 16 bits, Lucas Arts s'attaque à la Nintendo 64 avec un nouveau soft inspiré de l'univers de Star Wars : Shadows of the Empire.

est dans la peau de Dash Rendar, mercenaire à la solde de la rébellion, que vous vous retrouverez l'espace de quelques parties. À l'instar des versions 16 bits, ce nouveau soft de Lucas est suffisamment varié pour ne pas vous lasser. Pllotage, shoot'em up et plate-forme sont les différents genres qui composent Shadows of the Empire. Les niveaux action/plate-forme sont d'ailleurs les plus sympa car vraiment sensationnels grāce, entre autres, à la magie de la 3D. Si les décors sont souvent grandioses, ils manquent parfois d'un peu de

détails. Mais enfin, vu le Game Play nous ne nous plaindrons pas. Malgré le support cartouche, la bande-son n'a pas à rougir face à celle d'un jeu sur CD. C'est un petit plus qui renforce totalement le côté grand spectacle du soft.



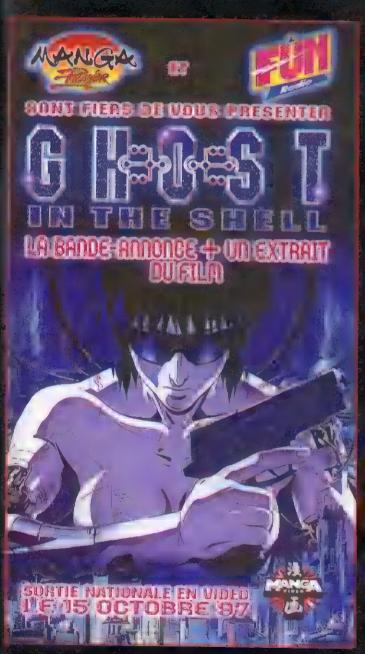
Bref, si les combats dans l'espace, les poursuites en moto, les balades en jet-pack vous amusent, et si blaster les troupes de Vador ne vous effraient pas, Shadows of The Empire a tout pour vous séduire!

El Didou

Editeur:
Lucas Arts
Genre:
action
Hbre do joueurs:

Accessoire:
aucun
Sortie:
octobre

y'a des bulles...



Un numéro exceptionnel à ne pas imanquer. En vente à partir du 29 septembre in the Shell découvrez en vidéo Gibbostine Shell Shell

Manya Valen, Manya Player of FUN Radio vous font descriver en avail prendere la bande annonce et describes et des du film Ghost in the Shell.

Manga Player, le man de tous les fans de mangas sest tous les mois des mangas originaux en version franchise et toute l'actualité du manga.

Le mag
la K7:
39 F
seulement





Fifa est un jeu qui a su trouver, en son temps, un public sur 16 bits. Gageons qu'il n'en sera pas de même avec le volet 64 qui est un désastre à tous les niveaux. À éviter absolument! Optez plutôt pour ISS 64.

Editeur : Electronic Arts Nore de joueurs : l'à 4 simult:

Genre :

Accessoire :

SORTIE : DISPONIBLE

RIES AL Hang Time



Voici le premier jeu de basket à sortir sur N64. Axé arcade, il s'inspire très fortement du célèbre NBA Jam. Malgré la possibilité de créer son propre perso, selon différents critères, ce soft n'arrive pas à la hauteur de son modèle.

Editeur :

Hbre de joueurs :

Genre:

Acias oire :

SORTIE: SEPTEMBRE

MCIVE GFEEKY'S



Le premier soft de hockey à investir la N64 est parrainé par Wayne Gretzky. Cette simulation à forte tendance arcade (dans l'esprit de NBA Jam) est très jouable. Fun à plusieurs, ce produit officiel de la NHL est tout public.

Editour : Nintenda

Mbre de joueurs :

Genre :

Accessore:

SORTIE : SEPTEMBRE

Blast Corps



L'un des jeux les plus originaux de la N64. Aux commandes de divers véhicules, il faut détruire tous les obstacles dans le passage d'un convoi dangereux. Pour corser le tout, un aspect puzzle se développe au fil des niveaux.

Editeur:

Mbre de joueurs :

Genre :

Accessoire :

SORTIE : OCTOBRE

Fil Pole Dosition 64



F1 Pole Position fait partie des titres très attendus sur N64. La réalisation de cette simulation de F1 apparaît quelque peu décevante tant graphiquement qu'au niveau de la conduite. Mais, pour l'instant, c'est la seule simu. de F1.

Editeur : Ubi Soft Nore de joueurs :

Genre: simulation de FI Accessoire :

SORTIE: OCTOBRE



Graphiquement, Multi Racing Championship ressemble à Ridge Racer. Il propose six circuits et différents véhicules dont vous pouvez peaufiner les réglages. La conduite y est assez agréable... Mais, il ne s'agit pas un méga hit.

Editeur :

Mbre de joueurs :

Genre : course d'autos Accessoire :

SORTIE: NOVEMBRE



Eombermen



Fans de Bomberman, c'est avec impatience que nous attendons cette version. Seul le mode Story est en 3D. Pour le mode multijoueur c'est du classique, mais toujours aussi fun. Bien sûr de nouvelles options seront au rendez-vous!

F cyline in a

libre de les simule.

Genre

Accessoire

SORTIE : HOVEMBRE

Clayfighter Cas 1/3



Les rois de la baston, version pâte à modeler, sont de retour... La version N64 semble graphiquement réussie. On espère maintenant qu'elle sera aussi fun que les versions 16 bits. L'humour étant la botte secrète de ce soft

Barrier Blay

More de

Genre:

A GOLDANIA S

Lamborghini 64



A bord d'une Lamborghini, Titus vous propose de participer à des courses endiablées à un ou deux joueurs. Graphiquement honnête, il ne reste plus qu'à peaufiner le pilotage pour qu'il tienne vraiment la route. À suivre donc!

TOTAL SECTION AND ADDRESS OF THE PARTY OF TH

AD I oil ilossoilis I à l'Esimult.

Genre:

Accessoire :

SORTIE : ROYEMBRE

Tetrisphere



Dans la lignée de Tetris, voici un nouveau challenge, en 3D cette fois. On déplace des blocs de différentes formes pour les grouper sur une sphère qui tourne. Le jeu propose cinq modes différents et semble, a priori, assez prenant.

dintendo

Genre

Accessoire

SORTIE . H. C.

Ovaterback



Le foot américain prend une autre dimension avec la N64. Même si nous petits « frenchies » ne sommes pas de grands amateurs de ce sport, il y a fort à parier que ce soft fasse des émules tant il est impressionnant. So cool!

e el me di e i

Hore de la mari

Foot US

Accessoire

SORTIE HOVEMBRE

San Fransisco FRUS H



Dans un esprit arcade très prononcé, ce soft propose une série de huit courses assez délirantes. Les voitures décollent, s'abîment en cas de choc et peuvent même exploser. Attendons la version définitive pour le jugement final.

Marine I

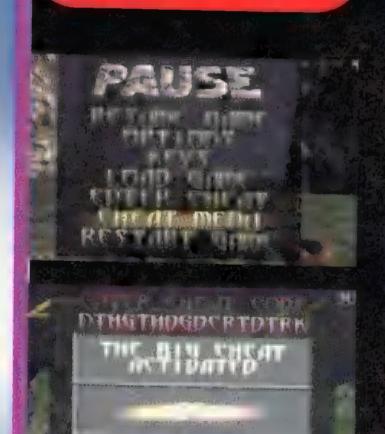
Hore de joueurs

Genre :

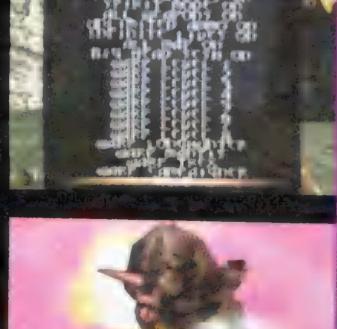
Accessoire

SORTIE DECEMBRE

Pas de bons jeux sans cheat mode! Les codes secrets que nous vous livrons dans ces pages ont pour but, normalement, de vous rendre le jeu plus facile OU, fout simplement. de vous faire marrer. Et, maintenant, à vos paddies...









Turok

Voici le « Blg Cheat » de Turok, qui porte bien son nom tant il vous fera bénéficier de divers privilèges. Rentrez dans le menu « Enter Cheat », puis inscrivez-y le code :

NTHGTHDGDCRTDTRK. Si vous n'avez pas fait d'erreur, « Big cheat OK » s'affichera, Ensuite, durant le jeu, faites Pause et allez dans le « Cheat Menu », pour y activer les fonctions suivantes invincibilité, couleurs psychédéliques mais aussi toutes les armes, munitions infinies, le plan du niveau en entier, grosses têtes, choix du niveau et des boss





ISS 64

Cu vous dirait de jouer avec de vraies équipes de Superstors? Avec des joueurs balèzes dans tous les domaines ? Alors à l'écran litre, quand « Press Start » est affiché, effectuez la manipulation suivante

Croix Haut, bouton L. Croix Haut, L, Croix Bas, L, Croix Bas, L, Croix Gauche, R, Croix Droite, R. Croix Gauche, R. Croix Droite, R, B, A, puis maintenez la gâchette (bouton Z) et pressez Start.

Ensuite, à l'écran de sélection des équipes, failes les

defiler et vous trouverez plusieurs équipes Superstar. Et comme les superstars ont souvent la inte qui enfle, je vous donne en prima le code « Big Head ». Il s'effectue, lui aussi, à l'écran litre. Appuyez sur les boutons : Jaune Haut, Jaune Haut, Jaune Bas, Jaune Bas, Jaune Gauche, Jaune Droite, Jaune Gauche, Jaune Droite, B, A, puis maintenez le bouton Z et pressez Start.

Une fois dans le match, les joueurs auront la grosse tête. Ce I rigolo, non ?









80

STETZ

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO











WAVE RACE 64

369F

BLAST CORPS



DOOM 64









FI POLE POSITION

ISS 64

469F





TUROK



Adresse

Code Postal

MARIOKART AA



LYLATWAR



SI VOUS NOUS REVENDEZ **POUR PLUS DE 600F** DE JEUX D'OCCASION° SUR PLAYSTATION & NINTENDO 64)

(*offre limitée au 31/10/97 voir modalités en magasins)

nos adresses

ST LAZARE 6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS (Face au métro St Lazare Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU 46 rue des Fossés Soint Bernard 75005 PARIS (M° Jussieu) Tél : 01 43 29 59 59

56 boulevard St Michel 75006 PARIS (RER Luxembourg) Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS - (M° V. Hugo Tél : 01 44 05 00 55

VAUGRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHEUES (77) C.cial Chelles 2 Nationale 34 77508 CHELLES Tél: 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78000 VERSAILLES Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92) ... cial bas Quatres Tem ue des Arcades Est - Niv Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92) 60, av. du Général Lederc Nat. 10 - M° Billancourt 92100 BOULOGNE Tél: 01 41 31 (88 08

ANTONY (92) 5 av. de la Division Lederc (N20) 72160 ANTONY (RER B) Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93) C.cial Parinor - Niv. 1 93606 AULNAY SOUS BOIS Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93) 63 ctv. Jean Lolive Nat. 3 93500 PANTIN Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél: 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)

5 r. du G.Leclerc 94000 CRÉTEIL piétonne, Créteil Village) Tél : 01 49 81 93 93

30 bis av. de Fontainebleau 94270 KREMLIN BICETRE Tel : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)

C.cial Val de Fontenay 94120 FONTENAY SOUS BOIS (A côté de Toys r' un) Tel : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "lête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE

(Angle r. St Rome) Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60) 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE [el : 03 44 20 52 52

19 rue des Jacobin (Galerie des Jacobins) 80000 AMIENS Tél : 03 22 97 BE 88

POMERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POMERS
Tel: 05 49 50 58 58

LILE (59)
40, 52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 UILLE
Tél.: 03 20 519 559

DUVERTURE FIN SEPTEMBRE

cial Art de Vivre Niv. (face "Le Cercle") 78630 ORGEVAL Tél : 08 36 685 686

MISE A JOUR QUOTIDIENNE I

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS TRUCS ET ASTUCES
- **COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX** DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE **GRATUIT 64 PAGES**

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET **DES DIZAINES DE** BONS D'ACHATS!

OU PAR TEL : 08 36 685 686

DES DIZAINES D'AUTRES TITRES ACCESSOIRES EN MAGASIN

6, rue d'	CORE-GAN Amsterdam - 7	IES VPC	(9h30 - 19h US - Tél : 01 5	30) 3 320 320	-	≥€	
RY INDIQUES SO	ONT VALABLES EN VIX	UNIQUEMEN	DEMAN	DE DE CATA	LOGUE GR	ATUIT 64 PAG	ES
****************			Prénom		*********	***********************	
***************************************		Date de	Naissance/	/ Code	client L		
	Console	Neuf	Occasion	PRIX		D	

eux	Console	Neuf	Occasion	PRIX			
INDIQUEZ UN JEU DE REI	MPLACEMENT (AU	MEME PRIX) E	N CAS DE RUPTURE DE	STOCK			
FRAIS DE PORT EN ENVOIS N	ORMAUX (1 à 6 jeux 25f	pour métropole un	iquement) CONSOLE 60F	F			
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 497 pour métropole uniquement) CONSOLE 60F							
TOTAL A PAYER							
A AL CONTRACTOR		1.1 2	1 - 1	-			

Nous contacter pour vos envois en dehars de la France métropolitaine



CHRONOPOST



Doom 64

Voici LE code pour Doom 64, celui qui va vous permettre à coup sûr d'exploser le jeu. Allez dans les menus Options, puis Password et rentrez-y le mot de passe :

?TJL BDFW BFGV JVVB.

Vous serez automatiquement téléporté dans le premier niveau du jeu. Mettez alors la Pause et rentrez dans le nouveau menu « Features ». Vous vous retrouverez dans un « Menu Cheat », qui vous permettra de sélectionner dans l'ordre : le niveau de votre choix (appuyez sur un des boutons jaune pour y aller), l'invincibilité, 100 % d'énergie, tout l'armement, la possibilité de voir la position des monstres et des objets sur le plan. A chaque fois que vous changerez de niveau, il faudra réactiver les sélections.

Shadows of the Empire

Pour infiltrer incognito le côté obscur de la Force, rien de tel que de prendre le contrôle physique de ses serviteurs! C'est ce que vous propose la manipulation donnée ciaprès. Mais cela nécessite d'abord une préparation « Jedi ». Alors avant toute chose, vous devrez créer un nouveau fichier de jeu, et rentrer à la place de votre nom :

"_Wampa __ Stompa ». Et mettez bien les majuscules, une espace avant le mot Wampa et deux espaces avant Stompa! Ensuite, sélectionnez au minimum le niveau de difficulté Medium, puis commencez le jeu.

Durant la partie, il vous faudra aussi mettre la Pause afin de changer la configuration de la manette en « Traditional », avant de reprendre le jeu. Enfin, il faut faire la manipulation suivante aux bons moments (voir cidessous):

Croix Gauche + Jaune Droite,
Haut. Puis appuyez plusieurs fois le bouton Jaune
Droit, afin de faire défiler les
différentes vues jusqu'à tomber sur celle où vous dirigez
un ennemi. Ce dernier se
contrôle avec la croix de direction, avec Haut pour tirer. Les
endroits ou cette manipulation est faisable sont:

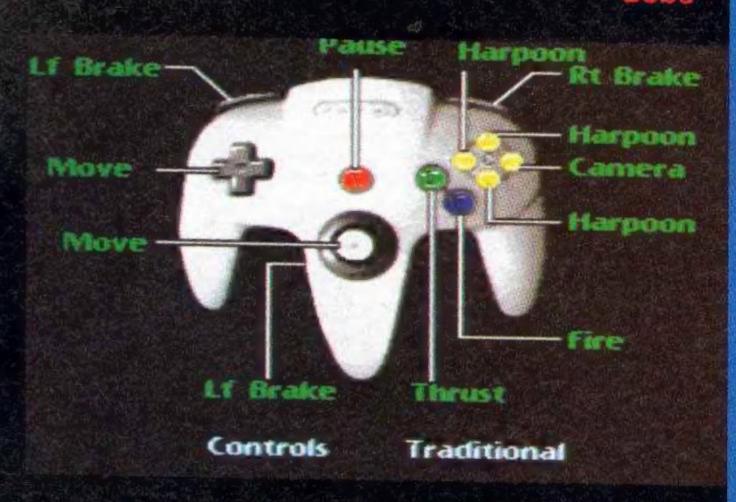
- Dans le premier niveau du jeu (Battle of Hoth), lors de la deuxième bataille où les bipèdes (AT-ST) font leur apparition, faites la combinaison et vous pourrez en contrôler un! Vous pouvez même le faire quitter le champ de bataille, en « insistant » dans la direction voulue.

- Dans le deuxième niveau (Escape from Echo Base), allez délivrer les abominables hommes des neiges (Wampas), qui sont enfermés dans la deuxième prison qui se trouve sur votre chemin. Ensuite, mettez le héros du jeu à l'abri. Enfin, faites la manipulation, pour diriger un Wampa (mais, attention, il frappe tout seul). Dans ce mê-



me niveau, refaites une autre fois cette manipulation, et vous pourrez prendre le contrôle d'un soldat Stormtrooper!

Bubu







GAGNE UNE NINTENDO 64 **SEMAINE!**

Plus des jeux, plus... À partir du 8 septembre, en alternance sur le 3615 TIPS et le 08 36 68 32 64.

POUR GRUGER SUR TOUS LES JEUX 32 ET 64 BITS. MÊME LES PLUS RÉCENTS. **CHOISIS TON ARME:** MINITEL OU TÉLÉPHONE!



Demande ta carte gratuite

Il te suffit de laisser tes coordonnées sur le 3615 TIPS. To la recevras par courrier quelques jours plus tard. To ne pales que le coût de la communication.

→ Et gagne 35f!

Ta ta Carle TIPS, protégée par un code confidentiel, tu cieras de 35F de réduction pour tes achats chez Score cieras (jusqu'au 30/9/97 et de plein d'autres avantages!

8x plus rapide-même prix

La TIPS Line 32/64

ASTUCES, SOLUTIONS. NEWS, SOS, RPG. SCOOPS, PREVIEWS, ACTION REPLAY...

AVEC

TOUTE LA JAPANIMATION ET SES

FANS SONT SUR LE 3615 TOON!

émo 0836683264

- Message/Titre... prérédent Relecture du message à partir du debut sussage/Titre... survant Recul de quelques secondes Pause (il piur relancer la lecture) Avance de quelques secondes Selection du titre convant dans liste Remonter au choix précédent Retour au menu principal















4 GHI













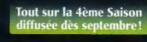
3615 TIPS, 3323 TIPS et 0016683264 sont éclids par Pixtel. 22 tra Mintable. Proof et TIPS sont des matitues déposés



Dossier #2:

INFORMEZ-VOUS

DIALOGUEZ AVEC LES FANS





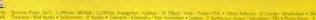
NOUVEAU: TOON PAR TÉLÉPHONE!

TOUTES LES NEWS MANGA ET...

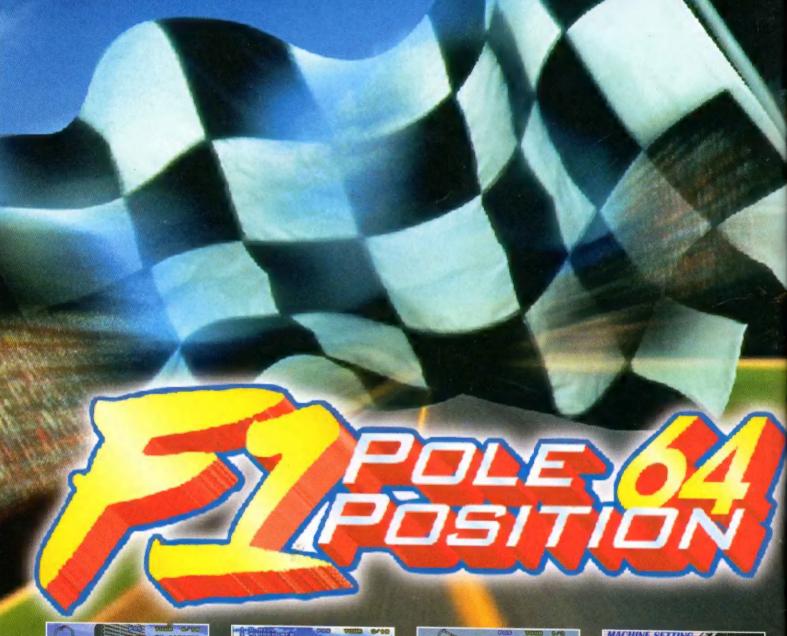
DECOUVRE LES MUSIQUES DISPONIBLES CHEZ ANIMUSIK:

Albator, Capitaine Flam, San Ku Kai, Lady Oscar, Cobra, Lodoss, Oz,

Video Girl Ai, Réincarnations, You're Under Arrest, Memories...



Le premier a toujours raison...











Le dernier né de la série F1 Pole Position profite pleinement du son et des graphismes 3D de la Nintendo 64. Une finesse de pilotage exceptionnelle grâce au Controller™ analogique. Jeu officiel de la

FIA pour la saison 1996 avec les 16 vrais circuits, les vrais pilotes et leurs écuries, des dizaines de régalages mécaniques, c'est sans doute possible le jeu de F1 le plus réaliste jamais réalisé sur console.







